МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ

№6-7 (73-74) 14.02-21.02.2000

ВЫПУСК
ФЕВРАЛЬ 2000

ВНИМАНИЕ: КОНКУРС НА СТР. 31, 32

Might and Magic VIII

Day of the Destroyer

URBAN CHAOS

MAJESTY

ШТЫРЛИЦ

Всякости

Каким будет игровой рынок в недалеком будущем? Ответить на этот вопрос попытались американские аналитики. По их прогнозам, в дальнейшем развитие игровой индустрии будет иметь одну характерную особенность — *персональные приставки* постепенно вытеснят персональные компьютеры. Через четыре года шустрые приставки оккупируют около 68 % всего игрового рынка. Вот уж, действительно, грустная новость для всех обладателей смышленых PC.

Как бы подтверждая прогнозы американцев, фирма ***Sony*** 4 марта сего года обещает совершить «бархатную» революцию в игровом мире, выпустив на свет божий свое долгожданное детище — ***Playstation 2***. Причем дальновидные и хитромудрые японцы заявили, что за первые два дня они продадут около 2 миллионов экземпляров новой приставки. Впрочем, пусть себе продают, нам пока еще рано зачехлять свои PC и сдаваться на милость американских аналитиков и японских производителей. Поборемся, друзья!

На любимый народом *Microsoft* напала гигантомания. На этот раз речь идет об игре ***Age of Empires II: The Age of King***. По информации, вышедшей из недр компании, следует, что в магазины было направлено два миллиона копий хитовой игры.

А вот еще одна новость от компании ***Virtual Motion***. Она создала новый шлем для путешествия в виртуальной реальности и 3D-играх. Главное, что нас тут заинтересовало, это даже не столько сам шлем, сколько его стоимость. Только представьте себе, $100 и ни цента больше. Подозрительно странная цена, не правда ли? А ведь представители компании уверяют, что, «погрузившись» в сей «головной убор», игрок будет чувствовать ускорение тела, наклоны и движения. Возможно, оно так и будет, а возможно, на него обратят внимание те, кто занимается аэробикой.

Пути игры неисповедимы — именно так можно прокомментировать информацию, поступившую из Сингапура. Еще недавно в этой замечательной восточной стране многие родители выразили свое «фэ» ***Half-Life,*** мол, влияет она на психику подрастающего сингапурского поколения, — после чего ее запретили к «употреблению». По всей стране готовилась акция изъятия дисков Half-Life из продажи, как вдруг здравомыслящее руководство в государственных структурах приняло очередное решение допустить все-таки игру к широким народным массам. Итак, Half-Life будет жить. Порадуемся за наших сингапурских товарищей!

А вот ***в Германии*** по части цензуры не все так безоблачно. Здесь Half-Life под запретом, невзирая даже на то, что он находился в урезанной по части крови/насилия версии. Кстати, список запрещенных проектов в этой стране насчитывает порядка 500 номинаций. Ну что тут сказать? Посочувствуем нашим немецким товарищам!

Радости

Иногда ностальгия по старым играм приводит к тому, что в Интернете появляются страницы, на которых фанаты ваяют петиции, обращенные к разработчикам с требованием создать продолжение любимой игры. Те, кто тоскует по шутеру про Дикий Запад ***Outlaws***, могут отправиться по адресу **http://www.paleface.net/petition.html** и поставить свою подпись под одним из таких посланием. Не знаю, как на это отреагируют разработчики, но другого пути достать их пока не придумали. Количество подписей на страничке едва перевалило за 2000, что явно маловато. Так что все быстренько, бегом по указанному адресу и пишите, пишите, пишите...

Пока фанаты Outlaws только собирают свои подписи, фирма ***Maverick Developments*** заявила, что в какой-то мере удовлетворит тоску геймеров о Диком Западе и будет делать игру ***Wanted! The Half Life Western Pack*** — большой *total conversion* для Half-Life. Выход намечен на середину этого года.

Российские компании *ElectroTECH Multimedia* и *1C* объявили о выходе игры ***Killer Tank***, нового чуда современного российского танкостроения, прообраза которого, правда, не существует в природе. Но это не столь уж важно для игры, в которую нам с вами придется окунуться. Killer Tank построен на собственном трехмерном движке, оптимизированном под использование 3D-акселераторов и поддерживающем стандарты *Glide* и *Direct 3D*. Первая часть



игры содержит две игровые кампании, более 30 видов врагов (от простых солдат, боевых машин пехоты и танков до сюрреалистических кибернетических монстров), 8 видов оружия и множество специальных «бонусов». В общем, попробуем себя в роли танкистов.

Еще одна военизированная игрушка, основанная на российском вооружении, разработана компанией *Simis* и называется ***KA-52 TEAM ALLIGATOR***. Как можно



Всеукраинская газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР» №6-7 (73-74), 14.02.2000.
Тираж: 15 000.
Рег. свидетельство: серия КВ № 3503 от 01.10.98.
Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 35327.
Учредитель и издатель: ООО «К-Инфо».
г. Киев-80, а/я 25, тел. (044) 488-96-02, 456-32-55,
info@mycomp.com.ua
Редакция может не разделять мнение авторов публикаций. Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель.
Перепечатка материалов только с разрешения редакции.

Телефон редакции: 488-96-02.
Шеф-редактор: Михаил Литвинюк.
Главный редактор: Татьяна Кохановская.

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
Главный редактор МИК: Юрий Дряхлов.
Зам. главного редактора: Ефим Беркович.
Коммерческий директор: Игорь Кириченко.
Художественный редактор: Андрей Шмаркатюк.
Литературные редакторы: Оксана Пашко, Данил Перцов.
Верстка: Марина Чуклайкина.
Художник: Дмитрий Бойченко.
Обложка, карикатурист: Федор Сергеев.
Реклама: Наталья Богданова, Игорь Гущин, Дмитрий Можаев, Игорь Хлопячий, Юрий Степаненко.
Зав. производственным отделом: Вадим Финаев.
Сбыт: Лариса Остаповская; тел./факс (044) 456-59-51.
Фотовывод: ООО «TV-ПРИНТ»
Печать: Типография «ВМВ», г. Одесса, тел: (0482) 54-50-48.

IP Telekom с.9
UCT с.3
Аксесс с.28
ИнкоСофт с.17
Интерлинк с.13
Квазар-Микро с.23
Одесский выставочный дом с.15
Творчество с.30
«K.I.» с.5

понять по названию, это вертолетный симулятор, в котором игроку нужно выполнить более 100 различных заданий. Самое забавное в игре (или войне) — это то, что по мнению разработчиков, все задания основаны на реальных исторических событиях. Например, война в Таджикистане или в Белоруссии. Возможно, разработчики предвосхитили дальнейшие события на территории СНГ?

К весне компания *Fox Interactive* обещает осуществить свой новый проект ***Aliens vs. Predator Gold Edition***. Это будет переделанная версия оригинальной



игры, улучшенный движок, миллениумный add-on с девятью новыми уровнями и официальное стратегическое руководство от *Prima Publishing*.

Компания ***«Бука»*** сообщила некоторые детали, касающиеся игры под рабочим названием ***Overdrive***. Она представляет собой шутер и гонки на выживание, основанные на новом графическом движке.



«Движок, представленный на ваших мониторах, демонстрирует новую портальную технологию, которая в комбинации с огромной средой города позволяет добиться ошеломляющих результатов. Играющий может посетить любое здание в городе без специальной дозагрузки экрана, в других же играх приходится ждать, пока произойдет считывание необходимой информации. Наша же технология гарантирует, что необходимая информация для игры уже загружена и используется без временных задержек».

На ниве жанра *RPG* обещает потрудиться компания ***Activision***. На днях она анонсировала новую игру ***Wizards&Warriors***. Нас ожидает путешествие в сказочное королевство, где придется сражаться с массой всевозможных монстров, бродить по различным замкам, городам и под-



земельям. Странствовать можно в образе человека, эльфа, орка или других восьми персонажей (всего их одиннадцать). Как всегда, разработчики не скупятся на крупный best к своей игре, а потому нам придется верить их словам и с нетерпением ожидать. По поводу ожидания перспективы довольно нечеткие, раньше осени игра не появится, а вот позже — это уже святое дело.

Через пару недель мы, наконец, получим возможность оценить игрушку ***Invictus: In the Shadow of Olympus***, которая, по сообщению из *Interplay*, ушла на «золото».

В США вовсю идет продажа только что выпущенной компаниями *Electronic Arts* и *Maxis* игры ***The Sims***. На прошлой выставке *E3* она поразила многих, поэтому ее появления ждали с нетерпением. Игра представляет собой симулятор искусственной жизни, или, как говорят разработчики, «жизненный человеко-симулятор» (слова-то какие). В общем, если реальная жизнь вам приелась, попробуйте пожить в виртуальной.

Гадости

Psygnosis подтвердила, что дата релиза ***Metal Fatigue*** «отодвинута» на месяц. Новый срок выхода — середина апреля.

Экшэн ***Messiah*** тоже задержится и тоже на месяц, о чем и заявила *Interplay*. Никаких комментариев в оправдание не последовало, отмечено только, что это производственная необходимость. Первоначально игра должна была выйти в середине февраля, новый срок — середина марта.

Как следует из сообщения одного из директоров компании ***Westwood*** *Майка Бута*, сделанного им на форуме, посвященном игре ***NOX***, в течение ближайших недель выхода демо-версии ожидать не приходится. О более конкретных сроках пока не сообщалось.

News дежурный Y.D.

Список статей

1. Тимур ВИНОГРАДСКИЙ, Might and Magic VIII, стр. 4, 11. ☐
2. Николай КРЕНТОВСКИЙ, Majesty, стр. 6. ☐
3. Юрий ДРЯХЛОВ, В поисках хита десятилетия, стр. 7. ☐
4. Богдана КОЗАЧЕНКО, Война и мир, стр. 8-9. ☐
5. Ким ШАМБУЕЙ, Earth Worm Jim 3, стр. 10-11. ☐
6. Василий ПОПОВ, Штырлиц, стр. 12-13. ☐
7. Слава МАЙДАНЕК, Sim Theme Park, стр. 14-15. ☐
8. Слава МАЙДАНЕК, Urban Chaos, стр. 16-17. ☐
9. Ефим БЕРКОВИЧ, MUDреный диспут, стр. 18-19. ☐
10. Юрий ДРЯХЛОВ, Caterpillar, стр. 20-21. ☐
11. Максим ПАНАСЮК, Crusaders of Might and Magic, стр. 22-23. ☐
12. Владимир ЛЫСЕНКОВ, От движка! стр. 24-25. ☐
13. Том (DOC) КЕРТИС Своя игра, стр. 26-28. ☐
14. Сергей ТОЛОКУНСКИЙ F29: Retaliator, стр. 29. ☐
15. Дмитрий ВЛАДИМИРОВ Сплошные респауны, стр. 30. ☐

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О.____________________

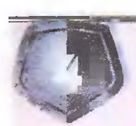
Почтовый

адрес____________________

(телефон)____________________

КОНКУРС !!!

Условия конкурса на обороте



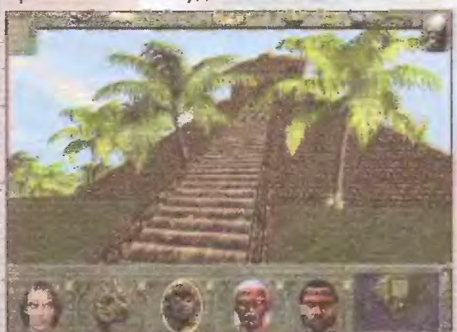
«МОЙ КОМПЬЮТЕР» №6-7 (73-74) 14.02-21.02.2000

Might and Magic VIII

Day of the Destroyer

Тимур ВИНОГРАДСКИЙ

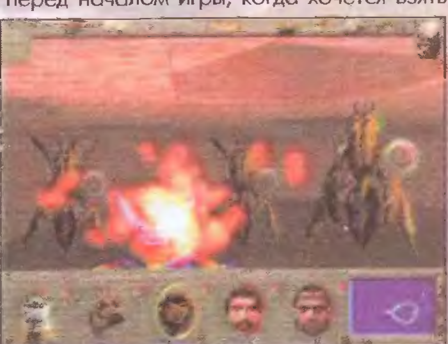
Все наши читатели, наверное, знают, какой заслуженной популярностью пользуются как у нас в Украине, так и за рубежом игры, создаваемые одним из подразделений фирмы 3DO — New World Computing. И вот, в конце января мир геймеров обошла сенсационная новость — уже практически завершена работа над восьмой частью сериала Might&Magic, получившая рабочее название ***Day of the Destroyer*** (День Разрушителя). Те из вас, кто играл в add-on третьей части Heroes Might&Magic, наверное, помнят про невесть откуда появившиеся замки



элементалов — так называемые Conflux (Слияние). Естественно, такое событие не могло пройти мимо правящей в Erathia династии Ironfist (Железный кулак). Одновременно с этой новостью предсказатели объявили о приходе легендарного разрушителя, спасать мир от которого, конечно же, будете именно Вы — точнее, руководимая Вами группа героев. Впрочем, в этом нет ничего удивительного, лично я уже столько раз спасал мир от различных напастей, что должен бы быть, как минимум, 99-кратным героем Советского Союза. К сожалению, за подвиги в виртуальном мире награды пока не выдают, поэтому приходится получать от игрушек только моральное удовлетворение.

Но как бы там ни было, магический мир, состоящий из королевств Jadame, Enroth и Erathia, снова просит Вашей помощи. В отличие от седьмой и шестой части сериала, на этот раз под Вашим управлением будет уже не четверо, а пятеро персонажей. Причем, если в шестой части вы вообще не могли выбирать их расу, в седьмой Вам предоставили выбор между людьми, гномами, гоблинами и эльфами, то сейчас к ним добавятся еще и тролли, темные эльфы, минотавры, а также некоторые расы, уже знакомые по третьей HMM. На мой взгляд, это должно повысить интерес к игре. Хотя, если вспомнить, сколько раз я переделывал партию своих персонажей в седьмой части сериала только потому, что неправильно выбрал им расу, процесс может принять еще более запущенный характер. Естественно, каждому из ваших персонажей придется овладеть той или иной профессией, крайне необходимой в этом мире загадок и приключений. Причем именно от правильного выбора рас и профессий будет зависеть то, как быстро вы сумеете адаптироваться в игровом мире и отправиться навстречу подвигам. По опыту предыдущих частей могу точно сказать, что дающаяся по умолчанию группа, к сожалению, практически нежизнеспособна. Хотя, по утверждениям разработчиков, пройти игру можно было абсолютно любым составом.

Впрочем, период душевных терзаний перед началом игры, когда хочется взять



в группу и того, и того, и того, а мест не хватает, у нас впереди — пока же мы можем только любоваться скриншотами, ясно свидетельствующими о том, что движок игры не претерпел особых изменений.

☞ Продолжение на стр. 11.

Условия конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ»

1. В конкурсе участвуют все статьи, указанные в «СОДЕРЖАНИИ НОМЕРА».
2. По баллам, полученным статьей, выводится среднее арифметическое.
3. Не позднее, чем во втором номере следующего месяца, публикуется общий рейтинг статей.
4. Автор лучшей статьи получает приз (каждый месяц разный, но достаточно ценный).
5. Лучшая статья месяца автоматически попадает в финал конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ ГОДА», и его победитель становится обладателем суперприза — КОМПЬЮТЕРА!

Условия конкурса «АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, проставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если вы прислали письмо к каждому номеру месяца (но не более 1 на номер), все они участвуют в розыгрыше призов среди читателей, то есть ваши шансы увеличиваются в 4 раза!
4. Вместе с подведением итогов конкурса «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ МЕСЯЦА» разыгрываются 1 первый, 2 вторых и 3 третьих приза среди читателей.

ЖДЕМ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ: Киев-080, 04080, а/я 25, газета «МОЙ КОМПЬЮТЕР», конкурс «ЛУЧШАЯ СТАТЬЯ».

Николай «Shtorm» КРЕНТОВСКИЙ



Жанр: Симулятор королевства, стратегия с элементами ролевой игры
Разработчик: Cyberlore Studios
Издатель: Microprose
Системные требования: Pentium 166 MHz или выше, 32 MB оперативной памяти, DirectX совместимая видеокарта с 2 MB видеопамяти, 4-скоростной CD-ROM, 65 MB на винчестере для установки
Дата выхода полной версии: первый квартал 2000 года

Старые знакомые

Надеюсь, все помнят разработчиков этой игры? Как, забыли или даже не слышали? А дополнения *Beyond the Dark Portal* для *Warcraft II* и *Price of Loyalty* для *Heroes of Might and Magic II*, по-вашему, кто делал? Вспомнили, вот и хорошо. Ребята амбициозные, и их новый проект ***Majesty: The Fantasy Kingdom Sim*** обещает быть если не революционным, то, как минимум, хитовым. В этом можете убедиться сами, поиграв в уже вышедшую демо-версию игрушки.

Жил-был король

Даже не король, а так, королек. И было у него маленькое королевство, но вот беда, вампиры покою не дают, так и стараются захватить его владения.

Что бы Вы думали? Оказывается, я кратко пересказал все, чем Вам придется заниматься на единственной карте в демо-версии. Может быть, все выглядит как-то неприглядно, но процесс достоин Вашего внимания и очень увлекателен.



В графе ***«Жанр»*** неспроста написано, что эта игра — ***«Симулятор королевства».*** Приказывал ли король в действительности напрямую своим подчиненным, что им надо делать? Вряд ли. Да и не королевское это дело — рассказывать рыцарю, где и как мечом махать. Да и Вы непосредственно не сможете никем командовать! Все герои самостоятельно решают, что им делать. Захотел — пошел врагов бить, захотел — отдыхает, захотел — пошел на рынок купить бутылочек со здоровьем или в кузницу за лучшей броней или оружием, захотел... да мало ли, что кому хочется. Естественно, возникает вопрос: а как сделать, чтобы герои захотели уничтожить вражеский замок? Ответ простой: пообещайте за это награду. Например, за три тысячи золотых большинство Ваших бойцов с удовольствием выполнит это поручение. Награду можно давать не только за уничтожение вражеских строений, но и за захват монстров, солдат, за исследование неоткрытых пространств на карте.

Всего в демо-версии насчитывается четыре типа героев. *Воина (Warrior), Рейнджера (Ranger), Волшебника (Wizard)* вы сможете нанять в соответствующих гильдиях, а *Паладин (Paladin)* придет к Вам на службу по собственной инициативе — в демке невозможно построить гильдию для найма паладинов. А про элементы ролевой игры не забыли? Ну так вот: за убийство врагов каждый герой получает опыт и со временем следующий уровень. Волшебник первого уровня слаб, как муха, и боится даже крыс, но стоит его «накачать» до пятого уровня, и врагам придется несладко.

Для развития королевства нужны деньги, они поступают в казну из налогов. Больше всего можно заработать, построив ***Рынок (Marketplace).*** В этом здании вы сможете изучить ***Лечащие снадобья (Healing Potions)***. Существует и ***базарный день (Market Day)*** — на некоторое время для героев рынок закрывается и устраивается распродажа товаров для простого населения — прибыльное дельце. После того, как вы изучите все доступные «технологии», вы сможете апгрейдить (улучшить) Рынок. Этим Вы обеспечите себе доступ не только к новым «технологиям», но и другие преимущества. Апгрейдить можно не только Рынок, но и *Замок (Palace), Кузницу (Blacksmith)*, *гильдии (Warriors Guild, Rangers Guild, Wizards Guild)* и даже *Сторожевые дома (Guardhouse)*.

А у нас будет газ!

Разработчики вовсю расхваливают свой проект и в полной версии игры обещают реализовать множество интересных вещей. Итак, нам сулят: шестнадцать видов героев, в том числе *Воина (Warrior), Вора (Rogue), Рейнджера (Ranger), Волшебника (Wizard), Монаха (Monk), Паладина (Paladin), Лекаря (Healer), Культиста (Cultist), Воина Вражды (Warrior of Discord), Жрицу (Priestess), Варвара (Barbarian), Храмовника (Solarus), Знатока (Adept)*. А также тридцать видов монстров и двадцать разнообразных зданий. Девятнадцать квестов, которые придется решать на генерируемых каждый раз поновому картах. Мультиплейер на четырех человек (вы можете как помогать друг другу, так и сражаться друг против друга). Хорошая музыка и графика. Новые заклинания.



По-моему, если разработчики выполнят все свои обещания — а я в это верю — нас всех явно осчастливят. Выход запланирован на февраль или март. Демо-версия показала, что у *Cyberlore Studios* есть много хороших оригинальных идей. Эти разработчики знают, что нужно изголодавшимся по хорошим играм геймерам, и как это сделать.



В поисках хита десятилетия

Юрий ДРЯХЛОВ

Порою ловлю себя на мысли, что я занимаюсь весьма замысловатой работой, то бишь журналистикой. Мне, например, нередко хочется написать много, а в результате получается мало. И кто виноват? Ответ однозначный — газетная полоса. Уж больно у нее тесные рамки. Только я взялся за большое дело, подготовку статьи о лучших играх 1999 года по версии всех и вся, как оказалось, что на сей грандиозный аналитический труд понадобилась бы половина страниц нашего замечательного издания. В общем, не обессудьте, буду лаконичным и попытаюсь рассказать об этом коротко, насколько позволяет формата А4.

Приход 2000 года ознаменовался тем, что многие представители игрового мира стали подводить итоги не просто ушедшего года, а, по крайней мере, целого десятилетия. Правда, самые смелые решили назвать это итогами столетия, а уж совсем оторвавшиеся от реалий жизни пошли дальше и подвели, ни много ни мало, игровые итоги тысячелетия (?!). Дабы прекратить эту вакханалию, я предлагаю одним посмотреть в хронологический справочник (XX век еще вовсе и не закончился), а другим — сходить в исторический музей и поинтересоваться, какие компьютерные игры существовали хотя бы в эпоху Возрождения. После выяснения всех этих тонкостей, самое большее, что мы можем сегодня выжать из итогов, — это подвести черту под играми последнего десятилетия. Впрочем, наиболее логичный выход — посмотреть, кто стал лучшим в 1999 году.

Проект, осуществленный на сайте ***Absolute Games*** (**http://www.1999.ag.ru/**), на наш взгляд, — один из наиболее интересных. Любители игровой статистики могут ознакомиться с 34 игровыми номинациями, по которым в течение всего января шло непрерывное голосование. Выбирали буквально все: стратегию года, RTS года, провал года, лучшую графику, самую кровавую, самую стильную, «самую русскую»... Кстати, участвовать в выборе всего этого самого-самого мог любой желающий.

В голосовании приняло участие 12 591 человек, отдавшие в общей сложности 127122 голоса — то есть, в среднем, каждый голосовал по 10 номинациям.

Главная номинация, *лучшая игра 1999 года*, если ее сократить с TOP 100 до TOP 10, выглядит следующим образом:

1. Heroes of Might&Magic 3
2. Unreal Tournament
3. Quake III Arena
4. Jagged Alliance 2
5. Need for Speed (4): High Stakes
6. Age of Empires 2: Age of Kings
7. System Shock 2
8. Homeworld
9. Planescape: Torment
10. Might & Magic 7: For Blood and Honor

На киевском сайте ***Гаммер*** (**http://gammer.kiev.ua/index.htm**) занимались чем-то подобным, правда, не с таким московским размахом. Здесь скромно опубликовали свою десятку лучших игр прошедшего года. По мнению Гаммера, в TOP 10 входят:

1. Quake III Arena
2. Unreal Tournament
3. Baldur's Gate+add-on
4. Homeworld
5. System Shock
6. Command&Conquer: Tiberian Sun
7. Outcast
8. Omikron: The Nomad Soul
9. SimCity
10. Rally Championship

Название GAMES TOP 100 можно увидеть и на российском сайте ***Gamer.ru*** (**htpp://www.chat.ru\gamer.ru\games 100.htm.**) Лучшие здесь вот кто:

1. Alpha Centauri
2. Baldur's Gate
3. Heroes of Might and Magic 3 (The Restoration of Erathia)
4. Command And Conquer (Tiberian Sun)
5. Jagged Alliance 2
6. Might and Magic 7 (For Blood and Honor)
7. Half-Life
8. Starcraft/Add-on
9. System Shock 2
10. Darkstone

Известный московский журнал ***Game EXE***, основываясь на мнении ведущих разработчиков игр, опубликовал TOP 10 1990 годов (здесь, как уже видно, подводятся итоги десятилетия). Примечательно, что журналистам удалось опросить не только российских, но и многих зарубежных разработчиков. Поэтому в Game EXE мы можем познакомиться с мнением настоящих профессионалов, которые знают игру, как говорится, изнутри. Итак, профессиональный взгляд на TOP 10 десятилетия:

1. Doom
2. Command And Conquer
3. Sid Meier's Civilization
4. Quake
5. Half-Life
Myst
WarCraft II
6. Dune 2
Ultima Online
Wolfenstein 3D
7. Diablo
Sim City
System Shock
8. Fallout
9. Age of Empires
Tomb Raider
Total Annihilation
WarCraft
10. X-COM: UFO Defence

Те, кто не знает, что такое кулички, объясняю: это весьма популярные виртуальные тусовки, на которых происходят регулярные кулички. Одним словом, там много чего есть посмотреть, послушать, а при желании и с кем-нибудь поговорить. Например, заглянув по адресу **http://chart.web2000.ru/game.phtml**, уже можно найти информацию о лучших играх XX века. Как видим, игровые «ставки» постепенно растут, переходя из десятилетия в столетие. По мнению голосующих на куличках (голосование еще идет, и игры-призеры находятся в некоторой динамике), места в десятке игр века таковы:

1. Warcraft 2
2. Heroes Of Might&Magic 2
3. Quake
4. Delta Force
5. Civilization 2
6. Diablo
7. StarCraft
8. DOOM 2
9. Quake 2
10. Age Of Empires

К сожалению, листок формата А4 уже подходит к концу, а невысказанных мыслей остается много. Поэтому я предлагаю взглянуть на другой рейтинг, касающийся не столетий и тысячелетий, а скорее месяцев и недель. На сайте ***World Chart*** (**http://www.global100.com/**) можно познакомиться с самой горячей информацией по лучшим играм (и не только играм) и поучаствовать в голосовании TOP 100. По состоянию на 31 декабря лучшими в десятке были:

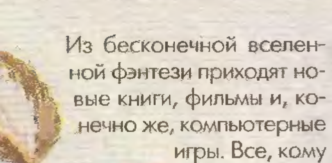
1. Age Of Empires 2: The Age Of Kings
2. Unreal Tournament
3. Heroes of Might and Magic 3:The Restoration of Erathia / Armageddon's Blade
4. Alpha Centauri / Alien Crossfire
5. Planescape: Torment
6. Jagged Alliance 2
7. Baldur's Gate
8. Quake 3: Arena
9. Half-Life / Opposing Force
10. Homeworld

Из всего этого обилия топов (далеко не полного) можно заключить, что Quake, вне зависимости от того, какой у него порядковый номер, присутствует почти во всех рейтингах. Возможно, именно он и есть настоящий хит десятилетия?

Война и Мир



Богдана КОЗАЧЕНКО



Из бесконечной вселенной фэнтези приходят новые книги, фильмы и, конечно же, компьютерные игры. Все, кому тесно, плохо или просто скучно в этой реальности, убегают в другую, виртуальную, или умозрительную жизнь, чтобы именно там реализовать какие-нибудь скрытые возможности своего «я». Мне трудно представить время, когда перестанут читать и перечитывать Дж. Р. Р. Толкиена, Урсулу ле Гуин, Желязны и им подобных. Впрочем, кажется, и это возможно, но только тогда, когда их произведения воплотятся в компьютерных играх. Наверное, синтез игровых жанров тогда станет уже делом привычным, и разделение на стратегии, РПГ, экшн, приключения и прочие останутся в далеком прошлом. А пока фэнтезийные сюжеты различной степени увлекательности служат основой преимущественно для стратегий и ролевух всех мастей, более-менее надолго отрывая геймеров от грешной земли. И если не во всех фэнтезийных сюжетах есть магические заклинания, огненные молнии и покорные герою стихийные силы, то уж точно всех их объединяет одно: дело всегда происходит в некотором царстве, где все, на самом деле, совершенно не так, как кажется на первый взгляд...

Сегодня поговорим о реалтайм-стратегии **«Война и мир».** Безусловно, с этой игрой многие из вас уже знакомы — только раньше она представлялась иначе — ***Knights & Merchants***. Ее путь к мониторам широкой аудитории оказался достаточно долгим и не лишенным приключений.



Родословная этой игры насчитывает всего (или целых?) два поколения. Это — *Settlers* и *Settlers II*, сделанные командой программистов, работавших под крылом компании *BlueByte*. Обе игры были достаточно популярны в свое время, хотя нельзя сказать, что война являлась главным делом их поклонников. Экономические стратегии с незначительными элементами тактики ушли в прошлое, а их авторы — из BlueByte в *Joymania Entertainment*. В 1998 году итогом двухлетнего сотрудничества беспокойной команды и издателя *TopWare Interactive* стал Knights & Merchants, мнения о котором резко разделились: одни называли игру *Settlers III*, другие — *Settlers-killer'ом*. Как бы там ни было, она стала настоящим хитом, порадовав старую и покорив новую аудиторию не только отлично выдержанным стилем, в котором было все лучшее из прежней серии, но и хорошо продуманным военным делом, которого так недоставало обоим Settlers`ам.

Вас удивляет, что мы завели разговор об игре с таким стажем? Напрасно. Пиратский перевод чудесной игрушки, который появился на рынке едва ли не раньше официального выхода оригинала, имел одну маленькую особенность — в спешке игру забыли взломать до конца. В тот момент, когда война подступала к стенам города, оружейная, вместо положенных луков, топоров и прочего начинала производить поросят, вследствие чего враги перерезали сытых, но совершенно беспомощных горожан. В силу того, что экономическая сторона игры достаточно сложная, с английской версией могли иметь дело только те, кто НИКОГДА не читал ничего под партой во время уроков английского.

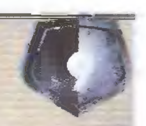
В буквальном переводе игра звучит примерно так: ***«Рыцари и Купцы».*** Ну, купцов у нас недолюбливают, а стремление к размаху берет свое, в результате 1С вместе с *Snowball Productions* локализуют игру под названием «Война и мир». Теперь можно без помех отправиться во владения короля *Карла*, раздираемые жестоким внутренним конфликтом.

В этом солнечном мире, где всегда лето, вам не придется спасать весь род людской от легионов тьмы. Сюжет здесь человечный и понятный. В еще недавно процветающем государстве все неприятности начались с семейной ссоры, которая, правда, произошла в королевской семье. Будущий наследник престола, терзаемый как навязчивой идеей отрицания отцовского авторитета, так и ненасытными амбициями, за небольшой промежуток времени захватил почти всю страну, оставив королю только столицу. Спасти страну от кровавого переворота можете только вы — верный своему сюзерену начальник дворцовой стражи. Войска противника расположились совсем недалеко, никакой поддержки извне ждать не приходится — вся надежда на внутренние ресурсы города. Устроен он по принципу европейских средневековых крепостей и монастырей, где одним из главных условий выживания было самообеспечение буквально во всем. Старый король доверил вам сложное дело, справиться с которым далеко не всякому по плечу: экономика сильно подорвана недавним набегом, а для того, чтобы ее наладить, потребуется не один день.



После небольшого, но отлично сработанного мультфильма, в котором взволнованный голос объяснит вам общую обстановку в стране, начнется игра. Предупреждаю заранее: она создана для людей исключительно усидчивых и терпеливых. Любая из двух учебных миссий, в которой нужно всего лишь построить город или провести несколько сражений, займет у вас примерно час времени. Пройдя учебную часть, вы привыкнете к тому, что каждая ваша задача-минимум сопровождается письменным комментарием в виде небольшого листка в правом нижнем углу экрана. Обучаясь военному делу, вы вдобавок будете получать устные донесения из своих отрядов. Самым тревожным, на мой взгляд, является послание: «Этот человек голоден! Накормите его как можно скорее!». К нему прилагается письмо, точнее, рисунок, не требующий комментариев: несчастное, удрученное лицо голодного солдата. Для команды «накормить отряд» есть специальная кнопка, и я вам от всей души советую нажимать ее почаще, так как голодное войско не только очень плохо сражается, солдаты могут в прямом смысле слова умереть от голода. Еду им приносят слуги из города, а ходят они не так уж быстро, поэтому чем раньше вы объявите привал, тем больше у вашей армии шансов победить в бою.

В мирное время письменные советы по-настоящему нужны только в двух случаях.



Во-первых, для того, чтобы сориентироваться в самом начале игры, а во-вторых, тогда, когда только что построенное здание пустует, потому что вы забыли его населить. В последем случае лесопилка не будет производить доски, пекарня — хлеб и т. д.

Тринадцать специальностей преподают в Школе. Из них только крестьяне и пекари должны обживать два помещения: первые — ферму и винодельню, вторые — мельницу и пекарню. Остальные человечки получают узкую специализцию, в отличие, скажем, от незабвенного WarCraft'a: столяр отправится в лесопилку, лесоруб — в домик лесника, а в любом другом месте они жить ни за что не согласятся. Первый из обученных рекрутов направляется в Сторожевую Башню, остальные, конечно, в Казарму. Там можно обучить 9 видов войск — от ополченцев, для которых нужен минимум снаряжения, до конной гвардии, для которой придется вдобавок к дорогому и массивному оружию и броне выращивать лошадей. Кроме того, тем, кто привык к пиратским переводом Heroes II, будет приятно вспомнить, что, на самом деле, «пикинеры» зовутся пикейщиками, «конники — конной гвардией и т. д.

Война в этой стране — дело, как водится, кровавое и довольно сложное. AI противника — воплощенное коварство и хитрость. Враг, превосходящий ваши войска и числом, и снаряжением, старается заманить вас в засаду или расстрелять с недоступного расстояния, с нетерпением выжидая и используя самую маленькую ошибку полководца. В самом начале первой миссии нужно обратить внимание не только на слова короля, но и на карту: там обозначено расположение вражеских войск. Ну а тут уж ваше дело — конечно, государственной важности — как эту информацию использовать.

Упомянутый выше WarCraft в экономическом развитии, по сравнению с «Войной и Миром», — просто одна из самых отста-



лых стран третьего мира. Далеко не все сооружения здесь существуют только для того, чтобы работать на войну. Даже если бы схватки с врагами происходили вдвое реже, вам бы ни за что не пришлось скучать. Все жители города едят, и прокормить их не так просто.

Перестаравшись с количеством обученных слуг и строителей, вы заметите, что кушают-то они, как все, зато делать им особенно ничего не хочется. И если занятые на производстве думают (а вам ВИДНО, о чем они думают) о камнях для дорог, досках для оружейной или виноградника, продовольствии для войск и так далее, «лишние» ни о чем не думают. Стоят себе в сторонке, пока не проголодаются, и все тут.

Если вы, например, увлеклись постройкой пшеничных полей и виноградников, но при этом забыли о лесопилке или домике лесника, значит, рано или поздно запасы дерева иссякнут, и придется переигрывать заново. Слуги не умеют выполнять сразу два «повеления», а в силу того, что управлять отдельно каждой фи-



гуркой нельзя, может получиться такой кавардак, что просто руки опускаются.

Первое и главное правило этой игры — никуда не торопиться и обдумывать буквально каждый шаг. Конечно, ваши подчиненные не взбунтуются (их AI не слишком высок и построен целиком и полностью на покладистости); но они могут умереть с голоду — все, даже слуги — или погибнуть при неожиданном штурме. Словом, еще немного, и чувство ответственности, вызываемое этой игрой, было бы в тягость — если бы не отличная графика и вполне достойный геймплей. Все человечки одеты по-разному; они деловито спешат по своим делам, учтиво пропуская вперед не только друг друга, но и крабов, которые во множестве ползают по окрестностям. В окна домиков видно, как месит тесто мельник, возится свинья в свинарнике, и даже как крестьянин делает вино, топчась в бадье с виноградом.

Напоследок — о недостатках. *Интерфейс игры* устроен более-менее обычно, но в нем есть небольшая странность, на мой взгляд, достаточно неудобная. На тот случай, если какие-нибудь неотложные дела отрывают вас от компьютера, пауза не предусмотрена. Нажав на *«Настройки»*, вы ничуть не помешаете вашим подчиненным спокойно продолжать заниматься своими делами. Путь к *«Выходу»* труден и унизителен: после привычных *«Сохранить»* и *«Загрузить игру»* следует только кнопка *«Завершить миссию»*. Потом, после мрачнейшего мультфильма, вам неизбежно сообщат, с какими именно потерями вы проиграли, и только затем предложат на выбор *«Главное меню»*, где и запрятан выход из программы или *«Переиграть миссию»*. Получается, что даже если вы всего лишь собрались отобедать, то поражение неминуемо, и спасти удачно начатую игру может только вовремя сделанный *«Save»*. Также стоит учесть, что миссии выбирать нельзя — можно только пройти по заданному порядку. Из всего этого следует, что частое сохранение игры сэкономит вам немало вполне реального времени, так как в настоящей, неучебной миссии за час никак не обернешься. Зато игра инсталлируется на жесткий диск вся, без остатка, и спокойно запускается без диска, причем — без особенного труда — даже на старенькой «четверке».

Перевод игры сделан просто бесподобно. Голоса профессиональных актеров, около 20 средневековых мелодий, трогательные или смешные реплики жителей города на долгое время оторвали меня от Heroes. Знающему этого достаточно.

Редакция газеты благодарит фирму **«Форт»** за информационную поддержку. **http://www.1c.kiev.ua**,
e-mail: **boa@inp.kiev.ua**

Изначально планировалось написать что-то вроде: «произведение искусства — смотреть обязательно, играть не рекомендуется», ограничиться одной полосой, выбрать картинок повкуснее, чтобы все-таки захотелось это самое «посмотреть» — и успокоиться. Потом поиграл с часок, затрепыхалось пойманное детство — позвонил в редакцию и выбил-таки еще полстранички под «червяка». Ибо достоен он полноценной рецензии. Самой полноценной

Впрочем, что именно входит в понятие «самой полноценной рецензии» я, не будучи искушен в «игроведении», пред-

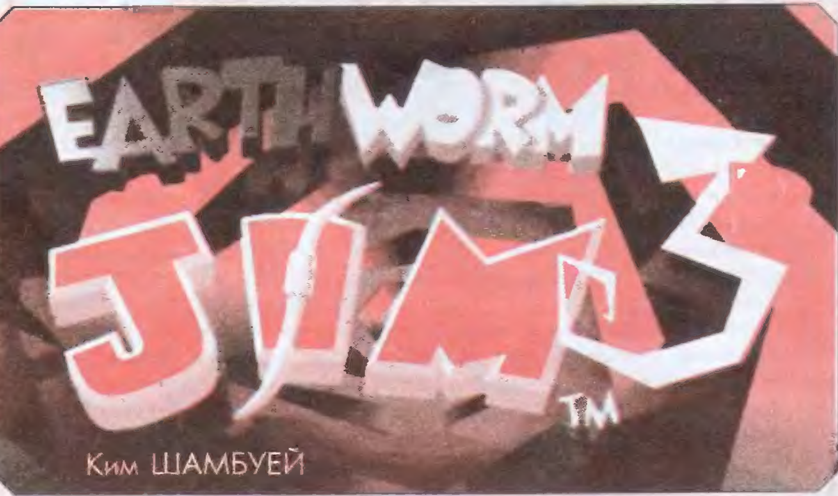


ставляю себе весьма смутно, и потому, видимо, придется просто излить на бумагу все свои эмоции, активно пользуясь запятыми и тире.

Эмоция 1. НИФИГАСЕБЕСЮЖЕТ. То есть, воще. Идет, значит, такой себе червячок-человечек, ножки-ручки, на баяне, значит, играет, милый голубенький фон за спиной — и тут ему на голову падает холодильник. Обычное дело — холодильник среди бела дня, совсем что-то незначительное. Другое дело, что в придачу к холодильнику на симпатягу Джима сваливается корова. Мда, бывают же дни... Собственно, такие вот события можно было бы оценить как козни разбушевавшейся Фортуны, можно было бы не обижаться даже на то, что после таких событий тебе заклинило мозги — если бы Джим не был Джимом. Вам в детстве снились кошмары про клоунов? Как будто рисуночки с обоев вашей детской сползают-сползают и начинают устраивать какие-то дикие бесконечные игры, было такое? У нашего



Джимика все гораздо запущенней. В голове у него такое, что и на голову не налезет.



Ким ШАМБУЕЙ

Эстетически игра настолько идеальна, что в нее можно влюбиться. Настройте себя на то, что вы увидите шедевр — и вы его увидите, даже если вы «просто геймер», которого интересует только глупое иллюзорное понятие «играбельность». Боже, как может не понравиться та корова, нет, не та, что упала... Там будет еще одна — корова-гуру, она будет зависать в воздухе, сперва недружелюбна к тому, кто ее потревожит. Впрочем, как можно недружелюбно относиться к хозяину мозгов, тебя породивших? — она быстро поменяет свое мнение. Потом под сумасшедшую музыку с мощными звуковыми эффектами перед глупой рожей Джима засуетятся курицы. Да, звук — очень сильная сторона игры. Настоящий саундтрек, совсем недетский, может даже продаваться отдельно и не без успеха. Вы играли когда-то в пинбол на дорогих автоматах? В «червяке» постоянно кипит подобное звуковое варево, и это совсем уводит из реальности. Графика не отстает ничуть. Она даже не хороша — она красива! Вы ведь не хотите сказать, что Q3 был красивой игрой? Техничной, навороченной, может, даже поражающей (гм...), но никак не красивой. Id умудрилась найти настолько бездарных дизайнеров, что на столь великом движке у них получилась игра, напоминающая несмешной анекдот. Здесь поступили наоборот. Движок НИ-КА-КОЙ. Количество текстур, если кто-то любит заниматься их подсчетом, не соответствует никаким ГОСТам: текстур мало, зато все — большие, как раздутый воздушный шарик. Вы думаете, это портит игру? Хе, это ее украшает! Мозги должны быть большими, чтобы всем внутри них было вольготно и весело. Извилины должны выглядеть грубо и кичёво, должны напоминать дешевые светящиеся гирлянды, висящие на дешевых магазинах, разве это не смешно: «из-вииии-лины»? Все вокруг мигает, светится, взрывается, дергается — это самая демоническая дискотека из всех, которые вы можете уви-



деть в компьютерных играх. Если боитесь злых клоунов из детской, то вас ждет самое параноидальное время в жизни — пощекочите себе нервы! Персонажи смотрятся абсолютно фантастически — одно из «достоинств недостатков» движка. Ну, не должны они в такой игре смотреться ровно и технично, они ДОЛЖНЫ быть угловатыми, это их суть. И ручонки у Джима кривые по определению, иначе бы у него не получалось так забавно срывать ими голову и бить ею ленивых хомяков. Хомяки — еще одна «фишка» игры, они здесь отвечают за все, даже за благополучие больших заминированных куриц, висящих где-то очень высоко. Хоть и терпеть не могу домашних животных (дома их просто слишком много), но с удовольствием завел бы такого — прямо оттуда.

Эмоция 2. АВЭТОДАЖЕИГРАЮТ? Драйв начинается после довольно утомительных прыжочков через какие-то бочоночки (концептуальную важность подобного занятия начинаешь понимать



лишь со временем). Обязательный совет — научитесь работать с камерой! Она только на первый взгляд неудобна.

Никогда в third-person shooter'ах не было настолько продуманной камеры. Если сделать удобную раскладку клавиатуры, она будет скользить не хуже самого Джима, а Джим, поверьте, лучший из скользящих. Миссий в игре формально не существует, но и банальным словом «квесты» бросаться не хочется: игра-то все-таки про войну — кто и с кем воюет, правда, неизвестно. Пока я проходил первую «миссию», я весь изъерзался по креслу, пройдя же ее (EWJ3D, в принципе, не сложен), впал в смеховую истерику. По известному правилу, интересно и смешно в одной игре не бывает. Хм, бывает! Знаете, как весело сражаться за судьбу трусов какой-то птички с генеральскими погонами, на месте которой потом вдруг окажется какой-нибудь кносский бык, у которого на голове — ээээ, а это, правда, кастрюля?... — а что вы хотите... у нас война...

Эмоция 3. САМОЕСАМОЕ. Самая кислотная игра в истории — никаких сомнений: коровы падают на голову, медитируют, дают миссии, направляют на путь истинный. Если вы не хотите стать наркоманом, но вам интересно «что же они все-таки там видят» — срочно в магазин за игрой! Далее, самая фотогеничная игра в истории — кадры получаются редкостные. Отнюдь не идеальными — не «анрил», но это кадры, сделанные лучшими фотографами, абсолютно живые, абсолютно непринужденные — Джим замечательный актер, как, впрочем, и все остальные. Камера будто специально сделана для фотографий: выбирай ракурс, паузь игру и зови знакомых восторгаться. Самая звучная игра в истории. Как будто твою голову засунули в автомат для пинболла. Хм, целых три номинации — более чем достаточная причина для приобретения данного шедевра. Так что, чем брать очередную стратегию или какой-то бездарный шутер, — покупайте «червяка». Сделайте свой компьютерный мир цветным!

Окончание. Начало на стр. 4.

С одной стороны, это не так уж и плохо — для игры не понадобится слишком крутая машина, но с другой стороны представьте себе, как бы все это могло неплохо смотреться на движке от Unreal'а или того же третьего Quake'а.... хотя, впрочем, что хорошо для 3D-шутера, не всегда может подойти для RPG. Итак, мы опять получаем ролевуху с видом от первого лица. И это неплохо: лично я, в отличие от многих геймеров, предпочитающих вид от третьего лица и считающих подобные игры более продвинутыми, предпочитаю видеть именно то, что должны наблюдать мои персонажи. По крайней мере, это более реалистично, хотя и не так удобно. Да и спецэффекты при такой проекции смотрятся намного лучше...

Сериал не зря называется Мощь и Магия. Естественно, мы опять насладимся воздействием магических сил, принадлежащих к разным школам. Судя по всему, сами школы не претерпят серьезных изменений, и, как в старые добрые времена, вашим героям предстоит овладеть магией стихий: огня, воды воздуха и земли, церковной магией — тела, духа и сознания, а также магией света и магией тьмы. Но если арсенал магических школ и не изменится, то процесс развития в познании той или иной школы приобретет, судя по всему, новую специфику. Вспомните, для примера, насколько изменилась эта столь ответственная процедура при переходе от шестой к седьмой части игры. Если в шестой части персонаж, посвященный в магию какой-либо школы, мог сразу заучить любое ее заклинание, от уровня же его мастерства зависела только сила воздействия магии, то в седьмой Вы уже не сможете, будучи каким-нибудь экспертом, выучить и применять магические заклинания уровня мастера. Это вызвало массу нареканий и, похоже, будет исправлено в восьмой части игры.



Пока, правда, неизвестно — вернутся ли разработчики к старой схеме или просто модернизируют действующую. Единственное, что бы мне хотелось видеть без изменений, так это несовместимость магии света и магии тьмы в пределах одной партии. Согласитесь, что хоть это и жизненно, но не совсем логично: побить кучу мирных жителей и остаться хорошим, задобрив богов подношениями, — в этом отношении схема из седьмой части гораздо более убедительна, пускай мне и пришлось, по совершении выбора между добром и злом, проходить дальнейшую игру два раза — за светлых и за темных.

Мало изменится и схема заданий — квестов. Как и раньше, они будут делиться на основные, выполнение которых обязательно по сюжету, и дополнительные, дающие Вам возможность заработать то или иное количество денег, опыта или экипировки. Естественно, что квестовая и сюжетная линия будет иметь нелинейную структуру и выполнение одного квеста может воспрепятствовать выполнению другого. Но это далеко не ново. Вот если бы как-нибудь к этому великолепию можно было добавить мультиплейер, да еще и с большим запасом карт — вот тогда бы была полная лепота... Впрочем, и с машиной поиграть будет достаточно увлекательно: наконец-то предусмотрены несколько уровней сложности игры, что, несомненно, подхлестнет к ней интерес.

Не знаю, как вы, — я жду выхода восьмой части Migt&Magic с большим нетерпением: поскорей бы настал март месяц, ну поскорей...

ШТЫРЛИЦ

Василий ПОПОВ

За окном шел дождь и рота красногвардейцев. В Москве в спешном порядке составлялись планы новых пятилеток. Немецкие «Тигры» заняли место проржавевших тракторов на колхозных полях России. Сотрудники НКВД рыскали по всему миру в поисках недобитых фашистских преступников. Человечество вступало в новую эру, и только отставной полковник советской



разведки Максим Икаев продолжал жить прошлым. Вот и сейчас, стоило только закрыть глаза, как перед его мысленным взором выплывало доброе лицо шефа гестапо Мюллера, произносящее те самые роковые слова: «Объясните, Штырлиц, откуда взялись ваши пальчики на чемодане с русской радисткой? Откуда они на клави[illegible]? На губах [illegible]? На глазах [illegible]? Мы нашли крупные фрагменты вашей кожи под ногтями фройлен Моники Левински. Ваши носки — в лыжных ботинках пастора Шлага. Перчатки — под стропами парашюта госсекретаря Даллеса. Отпечатки подошвы — на щеке госпожи Евы Браун! Штырлиц, как вы собираетесь все это объяснить?» Шла весна 1945 года. Война закончилась, а Штырлицу так и не удалось ВСПОМНИТЬ ВСЕ.

Все-таки приятно, когда страна помнит и чтит своих героев. Знамя, поднятое в конце 1998 года российской компанией *S.K.I.F*, оказалось переходящим. И перешло оно к разработчикам фирмы *«Крыша»*, которые создали в начале этого года квест под названием «Любимый бюст фюрера, или новые приключения Штырлица». Несмотря на внешнее сходство: анекдотичное происхождение главного героя («Крыша» гарантирует, что «Штырлиц» не имеет ничего общего с персонажами, сюжетами и историческими событиями известного фильма и книги) и мультяшную графику, «Штырлица» ни в коем случае нельзя назвать подражанием ПиВИЧ'у. Скорее даже наоборот — соревнование между ними можно считать открытым. И если многие поклонники жанра с нетерпением ждут ПиВИЧ'а №3, то и второй «Штырлиц» наверняка не замедлит появиться на экранах наших мониторов.

По выражению создателей, игра «свободного места на диске не жрет», что, конечно же, не может не радовать тех пользователей, которые еще не успели обзавестись многогигабайтными винчестерами. Системные требования так же весьма непритязательны: P166, 16 Mb RAM, 8-скоростной CD-ROM, SB. Без звуковой карты никак не обойтись, так как титры в игре не предусмотрены.

А ведь ничего не предвещало беды. Получив шифровку из центра «Памперс — Тампаксу». Штырлиц узнал, что предвидящие свое поражение фашисты решили вывезти в Швейцарию сокровища рейха в виде золотого бюста «любимого вождя». За годы службы в СС Штырлиц так наловчился прикидываться немцем (хотя так и не выучил немецкий язык), что вопрос, которого в[illegible]тать любимым, даже не пришел ему в голову.

Итак, задача, стоящая перед игроком, определена. И это не какое-нибудь там спасение Галактики, а поиски (кстати, до сих пор не найденного) золота рейха. Чтобы достичь успеха в этом безнадежном предприятии, вам не понадобиться высшее математическое образование и сопутствующая ему «железная логика». Дело в том, что «Штырлиц» буквально пропитан ностальгией по Советскому Союзу, и логика игрока тоже должна быть в доску советской и социалистической. Действительно, что делать, если вас (то есть его, Штырлица) на КПП остановил немецкий (!) часовой, который ни бум-бум по русски и после этого имеет наглость считать себя представителем избранной нации? Стрелять в него из М-16 или бить пяткой в глаз? Мелко берете, товарищи. Мы ж не Рэмбы и в Шаолинях не обучались. Мы русские люди: снимаем портянки и ... нет, под нос не надо — ему и так хватит. Историческая достоверность в игре соблюдена полностью. В «Припрыжке» действительно наливают пиво. Наливают, но не всем. И эти «не все», конечно, начинаются с нас с вами, то есть со Штырлицом. Наверно, помнят еще, во что штандартенфюрер превратил сей популярный офицерский клуб после того, как какой-то нацистский выкормыш принялся ругать вслух коммунистическую партию. Тем, кто не слышал эту историю, настоятельно рекомендую обратиться к произведению «Как размножаются ежики», а мы вернемся к нашему пиву. Как же без него? Какой





советский человек пройдет [illegible]зной бочки и не попросит накапать [illegible]чек? Трехлитровых, разумее[illegible]тельно на халяву. А для этого в[illegible]ва хороши. Но только не поду[illegible] такое мелкое чувство, как жадность, проникло в широкую славянскую душу Штырлица. В его инвентаре почетное место занимает ящик водки, из которого он сам выпьет никак не больше половины — остальное раздаст страждущим.

Управление действиями Штырлица осуществляется при помощи «мыши». Лишь в одном случае, когда нужно поймать выбрасывающегося из окна профессора Плейшнера (яд по-прежнему не действует), придется поработать клавишами. Левая кнопка «мыши» отвечает за передвижения вашего героя, правая — многоцелевая. Если кликнуть ею на том или ином персонаже, то вам предоставится один из двух вариантов. Вариант первый: над головой «кликнутого» появиться небольшое меню, с помощью которого Штырлиц сможет поговорить с данным персонажем и ознакомиться с его

досье (иконка «i»). Вариант второй: бессовестный Штырлиц громко пукнет ему прямо под нос. Самое интересное, что некоторым персонажам это даже нравится, иногда же подобные действия просто-таки жизненно необходимы. Досье («Истинный ариец, характер нордический...») читайте обязательно: в них указаны особенности характера ваших оппонентов, на которых можно и нужно сыграть, чтобы быстрее добиться своей цели. Как во всяком квесте, вам придется собирать разбросанные в беспорядке предметы и применять их в самых неожиданных местах. При наведении на «активный» предмет курсор изменяет свою форму, но это



еще не значит, что Штырлиц его возьмет. Иногда на предмете приходиться кликать несколько раз, как в случае со статуей девушки с веслом, выслушивая при этом «мудрые» рассуждения Штырлица. С применением содержимого инвентаря тоже придется повозиться. К примеру, если Штырлицу нужно выпить водки, чтобы взобраться на отвесную скалу (любой опытный скалолаз вам скажет, что, взбираясь на вершину, человек двигается под определенным градусом), бутылку надо применить не на Штырлица, а именно на скалу, причем на определенную ее часть. На какую именно — определяется методом научного тыка. А пока будете тыкать, придется выслушивать мнение Штырлица о ваших умственных способностях. В целом можно сказать, что головоломки в «Штырлице» достаточно нестандартные. К примеру, для того, чтобы заставить [illegible] пропустить вас в землянку, ее надо не [illegible]мить или застрелить, а забодать. Когда вам посчастливится найти гирю (она в «[illegible]» за дверью на гвоздике висит) — пилите, Шура — эта гиря действительно золотая. Для того, чтобы фрау Заурих получила полагающуюся ей по сценарию дозу высокого напряжения, придется поэкспериментировать со словом «не» в надписи «Не влезай — убьет». Это же «не» поможет вам сделать «обычное средство» необычным и смыть со сковородки прилипшего к ней Плейшнера. Диалоги не играют ключевой роли в игре, поэтому на подсказки особенно не рассчитывайте — к победе придется идти методом проб и ошибок.

По мере прохождения игры вам встретится множество с детства знакомых и любимых персонажей. Санта-Клаус, Баба Яга, Моника Левински, командир партизанского отряда Наверняк (который действительно не знал Штырлица), великий физиолог Павлов (который так и не забыл о том, КАК его в детстве укусила собака), Билл Гейтс, Фредди Крюгер, а также Чапай с Анкой (да-да, и они тоже) порадуют вас своим присутствием. А о том, что Штырлиц на самом деле и есть Петька, вы, наверное, и сами давно догадались. Только шутки у него несколько ... повзрослели.

«Штырлиц» заявлен разработчиками как «самая отстойная игра тысячелетия». Учитывая то, что тысячелетие только началось, хотелось бы, что бы ничего более «отстойного» действительно не появилось. Непонятно, зачем создатели игры наряду с действительно нестандартными и интересными решениями наполнили «Штырлица» таким количеством откровенной чернухи? Уже на третьем уровне начинаешь думать: неужели наши российские товарищи не нашли лучшего способа борьбы со своими сексуальными проблемами? Или они решили расширить круг потенциальных потребителей данного продукта за счет геймеров, бороздящих Интернет в поисках патча, «раздевающего» Лару Крофт? Ведь игра ничего бы не потеряла, если бы в ней не было Амалии Гевехр Гелиптер, мелкой рысью бегущей к сортиру с огурцом в руках, или пулеметчика Ганса, самозабвенно ищущего что-то в карманах, наблюдая за танцем полуголой Кэт. Да и финальный мультик ничего, кроме отвращения, вызвать не может. Вводить Билла Гейтса в качестве эпизодического персонажа в российские игрушки, похоже, уже становится традицией. Но если во втором ПиВи мы видим романтического мальчика Билли, мечтающего украсить весь мир своими форточками, то крутая «Крыша» с небес бросила его на нары, заклеймив недвусмысленным ярлыком: «... вид — фраер, класс — опущенный... питается объедками, зани-



мает низшую ступень в местной иерархии». Понятно, что слава и богатство бывшего главы Microsoft не дает спать российским программистам и бизнесменам, работающим на компьютерном рынке. Однако это слишком мелкая месть, господа...

В целом же следует сказать, что игра удалась. Хочется надеяться, что ребята из «Крыши» поймут, что дешевые приемы — только для дешевых продуктов, и в дальнейшем будут радовать действительно классными игрушками. Потенциала этой команде не занимать, и «Штырлиц» тому хорошее доказательство.

Редакция газеты благодарит фирму ***«Форт»*** *за информационную поддержку.*
http://www.1c.kiev.ua
E-mail: boa@inp.kiev.ua

SIM Theme Park

Слава МАЙДАНЕК

Разработчик: Bullfrog
Жанр: Симулятор парка аттракционов
Системные требования: Pentium266, 64Mb RAM, 140Mb HDD, 3Dfx

Ребенок дорвался до карусели. У мамаши идет кругом голова и зеленеет физиономия, когда ее чадо с радостными воплями «взлетает выше ели, не ведая преград». «Тебя стошнит! — перекрикивая музыку и визг, мамаша пытается



вытащить малыша с очередного круга. — Все, хватит, порядок». «Не-е!» — ребенок захлебывается в приливе поросячьего счастья. Выдворенный за пределы карусели, малыш с завистью смотрит на служителя в форменной тужурке: вот кто может кататься сколько угодно, хоть днем и ночью. «Мама! Я хочу быть карусельщиком, хочу пить, писать и меня тошнит».

Детство, детство... Тем, кто не может спокойно пройти мимо луна-парка, наверное, будет интересно познакомиться с ***«Sim Theme Park»***, очередной экономической стратегией от *Bullfrog*.

Эту компанию отличает необычный подход к созданию новинок. Если в Dungeon Keeper`е разработчики все вывернули наизнанку, отказавшись играть за хороших, то линию симуляторов «The Sims» отличает ехидное чувство юмора, но сами игры доброжелательные и милые. В общем, игры для детей от 7 до 77 лет.

Итак, играем за владельца парка аттракционов — человека с золотой душой и стартовым капиталом. Можно играть в аркадном режиме, когда не важны деньги, рабочим не платится ежемесячная зарплата и начального капитала хватает полностью для отстройки парка. В этом режиме доступен всего один вид парка аттракционов — *Затерянный Мир* (Lost Kingdom). При игре в кампанию, кроме Затерянного Мира становится доступен *Мир Хэллоуина* (Halloween World) — нечто среднее между усадьбой Адамсов и Домом Эшеров. Строя эти парки, вы зарабатываете золотые ключи и билеты. Билеты можно использовать для бесплатной постройки необычных аттракционов. В Затерянном Мире, например, это розовый птеродактиль, живущий высоко на утесе и за некую мзду катающий детишек. Три золотых ключика позволяют поработать над *Страной Чудес* (Wonder Land), а пять ключей дают доступ к футуристической Космической Зоне (Space Zone).

Пульт управления парком оформлен в виде игрушечной пластмассовой рации с индикатором настроения посетителей. **Кнопка с кассой** — *наем обслуживающего персонала* (уборщиков, механиков, развлекателей, ученых, стражей порядка), *постройка различных зданий* — аттракционов, закусочных, магазинов с украшениями и одеждой, декоративное оформление парка. **Кнопка информации** даст сведения о *количестве посетителей, уровне прибыли парка, среднем количестве времени, проведенном посетителями в парке, о каждом рабочем* и *состоянии аттракционов*. **Кнопка финансовой политики** дает возможность назначить цену входного билета, поднять-опустить *уровень зарплаты*, выдать *премии* и просмотреть *бухгалтерский учет* парка. С помощью **кнопки открытий** можно стимулировать работу ученых: дать каждому задание или мобилизовать всех на придумку нового аттракциона. **Кнопка-карта** показывает расположение всего оборудования, персонала, посетителей на территории парка. Весьма оригинальна **кнопка с фотоаппаратом**. Отстроив свой неповторимый парк, можно заснять его на камеру и похвастаться знакомым. Снятый ролик можно отослать по Интернету.

Аттракционы делятся на попрыгучие, катательные, вращательные и азартные. Принцип действия многих аттракционов в разных парках практически один и тот же, изменяется только внешний вид. Например, в Затерянном Мире малышня подпрыгивала на пузике динозавра, а в Мире Хэллоуина они скачут на огромных человеческих мозгах. К тому же каждый парк имеет особенные уникальные аттракционы, которым нет аналогов в других.

Поучаствовать в аттракционах можно самому (то есть от первого лица). Отгрохайте американские горки неимоверной высоты, завернув их хоть лентой Мебиуса. С первого раза рассчитать инерцию и построить полноценный аттракцион без торможения на подъемах невозможно, но, прокатившись лично, быстрее находишь и исправляешь слабые места в конструкции. Азартные аттракционы — это тиры и силомеры, в которых детишки могут выиграть энную сумму денег. Вообще-то они нацелены на малолетних Скруджей МакДаков, а также на ваше обогащение. Размер приза и шансы на выигрыш устанавливаете вы лично. Если шансы выиграть будут низкие, у малышей из портится настроение и играть никто не станет. Выгоднее всего установить размер приза на доллар выше цены аттракциона и шансы на выигрыш около сорока процентов. У каждого аттракциона есть степень изношенности, чем она выше, тем чаще аттракцион ломается. Поэтому периодически необходима профилактика.

Альтернативным источником доходов парка служит **сеть магазинов и закусочных**. («Мама, хочу мороженое!!! Хочу пить!!! Хочу костюм скелетика!!! Хочу колечко, как у той девочки!!!»). В магазинах можно менять качество отпускаемой продукции и изменять цены на товар. Качество еды должно быть высоким, чтобы излишне не загрязнять парковые дорожки полупереваренной картошкой-фри, а качество воздушных шариков и другой непищевой продукции лучше сделать ниже среднего и по-



низить цены для увеличения товарооборота. Шарики будут лопаться чаще, следовательно, будут чаще покупаться новые и дешевые.

К не приносящим никаких доходов постройкам можно причислить **служебные здания и декоративное оформление парка**.

Декоративное оформление поднимает настроение посетителю. Пальмы, фонтаны, могильные плиты, большие грибы, идолы забытых богов и так далее. Служебные постройки — это туалеты, комнаты свиданий, в которых потерянные дети обретают родителей, камеры наблюдения, снижающие уровень хулиганства.

Постройте *камеру наблюдения* рядом с туалетом (вот он, юморок разработчиков), наслушаетесь звуков совсем не детских: кряхтение в кабинке, если очередь — журчание тех, кто не дождался, и возмущенные вопли соседей. Поскольку большинство аттракционов тошнительные, очень часто после высадки на дорожках появляются неаппетитные зеленые лужицы, понижающие настроение остальных посетителей. Иногда туалеты засоряются. В таких случаях нужен **обслуживающий персонал** в лице *уборщика*. Уборщик кроме туалетов и луж убирает фантики и вонючие бомбы, которые малолетние хулиганы разбрасывают на дорожках. Каждому сотруднику нужно назначить свой участок работы, чтобы он не слонялся бесцельно по всему парку. Уборщики обязательно должны дежурить у туалетов и на выходах из особо тошнительных каруселей. Нанятые *механики* достаточно быстро починяют неисправные аттракционы и проводят профилактические осмотры. *Развлекатели*, одетые в забавные костюмы динозавров, франкенштейнов, кроликов, инопланетян, валяют дурака детишкам на радость, себе на зарплату. *Охрана* следит за порядком, ловит хулиганов, лопающих малышне шарики, а потерявшихся детей отводит в комнату свиданий. *Ученые* шастают по парку с блокнотами и воруют у детей идеи новых аттракционов. Периодически у вас появляются новые здания — результат труда ваших эйнштейнов. Заполучив работу, каждый сотрудник полон энергии и энтузиазма, который понемногу угасает. В конце концов он уже не работает, а просто ходит по парку. Вылечить от апатии его можно либо премией, либо увольнением.

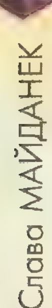


А еще всю игру вас будет сопровождать **советник** — постоянно вылезающий в углу экрана тип, похожий на муравья. Рот он никогда не закрывает. Разве что в середине его советов выполнить требуемое, и он заткнется с вежливым покашливанием. Он может принимать личину менеджера в котелке и при бабочке, механика в строительной каске, ученого с седой всклокоченной шевелюрой. Избавиться от его назойливого присутствия невозможно.



Графика, как и сама игра, очень милая, яркая, мультяшная и смешная. Качественно дополняет ее звук. Рев динозавров, завывания малюток-привидений не оставят равнодушным ни одного, даже самого унылого и скучного человека.

Игра смешная и сложная. Альтруизм, золотое сердце и умиление детишками должны сочетаться со знанием рынка и деловой хваткой. Насчет себя такого не скажу: детишки были довольны, но в конце концов меня постигло разорение.



URBAN CHAOS

Разработчик: Mucky Foot Production
Издатель: Eidos Interactive
Требования: *min* P233, DirectX6.1, 32 Mb RAM, 4 Mb video; *рекомендуемые:* PII 300, DirectX 7.0, 64 Mb RAM, 3Dfx, 8 Mb video.

«В году 1999, и месяце седьмом, должен сойти с небес король террора. Он оживит великого короля монголов. До и после не будет такой бойни».
(Оригинальный перевод одного из многих переложений с французского и латинского на аглицкий и затем уж на русский Мишеля Нострадамуса.)

Модная некогда тема — миллениум. Модные фильмы, темы статей, припанкованный образ жизни — «После нас хоть потоп». Все мы, надеюсь, смогли пережить истерию круглой даты. А помните, как ваши родители ждали конца света из-за «миллениум бага»? Как вы пытались сначала что-то объяснять, затем плюнули и стали фаталистом? Ну еще бы вы забыли! А теперь сложите все фобии ваших необразованных родственников и знакомых, простых одиноких и грустных маньяков в кучу, помножьте на модную героиню (все персонажи игр от третьего лица просто обязаны быть феминами, они радуют глаз), мелко нарежьте врагов, поманите Потребителя сюжетом и подставляйте карман. Или держите его пошире. Все зависит от ваших амбиций.

У «родителей» Непревзойденной Лары амбиций всегда было хоть отбавляй. На сюжет новой игры заставили работать самого Нострадамуса! То ли в целях раскрутки, то ли от



недостатка образованности **Urbah Chaos** упорно именовался *TR-killer*`ом. Но, скажите на милость, зачем одной и той же фирме в угоду новому детищу приносить в жертву старый хит? Хотя, конечно, альтернативу грудастой археологине мы получили.

Отныне нас зовут ***D`arci Stern (Д`арси Стерн)***, пол женск., не была, не участвовала, не состояла, нет, нет, да, нет. Место рождения, взросления и обитания — родной, любимый ***Union City***. Здесь наша девочка росла, ходила в школу, потом в Полицейскую Академию, здесь, в конце концов, прибили ее папу. Не успела Д`арси закончить обучение, как грянул 2000 г., канули в Лету столь милые сердцу воришки, налетчики и грабители, насильники и гопники. В одночасье объявилась зловещая ***банда*** — вы не поверите — ***панков***, которая не быстро, но очень уверенно начала переподчинять горожан себе. Все бы ничего, но примерно с середины игры на помощь хилым бандюгам приходят зловещие тяжеловооруженные ***Сектанты***. Тогда-то и начинается в городке самый настоящий ***Хаос***.

Рассмотрим условия, в которых нам предстоит сопротивляться городским беспорядкам. В начале каждой миссии Д`арси появляется в определенном районе Union City, архитектура которого строго выдержана в лучших традициях «Бэтмена», «Спайдермэна» и других урбанистических комиксов. В принципе, все свои обещания разработчики выполнили. Полностью трехмерный интерактивный мир — пожалуйста, смена погодных условий — налицо (городок находится, по всей вероятности, недалеко от Калифорнии, так как побережье рядом и зимы не снежные, а слякотные), горожане (работяги, проститутки, клерки), существующие по своим законам, в изобилии бродят по улицам Города.

Union City живет отдельно и независимо от игрока: по улицам ездят автомобили, идут по своим делам люди, в парке трусцой убегают от инфаркта любители здорового образа жизни. При робких попытках Д`арси заговорить с ними добрые горожане вежливо посылают ее подальше, при переходе в неустановленном месте — радостно сбивают автомобилями. Во время завязавшейся перестрелки народ молча и суетливо разбегается в разные стороны. За убийство гражданского лица вам, кстати, даже выговор не объявят, так что можно хоть полгорода вырезать ради спасения пары проституток с Аллеи Вздохов. Не стесняйтесь и будьте сами собой.

Каждое задание начинается с брифинга, в котором популярно и доходчиво излагается положение дел и цель миссии. Начинать Д`арси придется с экзаменов по рукопашному бою, вождению и общей физподготовке. Причем обязателен только последний, два предыдущих можно со спокойной совестью продинамить.

Ориентироваться в городе здорово помогает прибор наподобие компаса в нижнем левом углу экрана. На нем отображаются все опасные для прохождения данного уровня точки. Кроме того, «компас» показывает расположение всех находящихся поблизости бандитов. Как правило, они никак не влияют на успешное завершение уровня, поэтому поступайте с ними по своему усмотрению. Перевоспитывать хулиганов в городе можно двояко: арестовав их или банально прикончив. Каждого «перевос-



питанного» панка можно обыскать, пополнив свою коллекцию патронов и перочинных ножиков. Добираться до места преступления вы будете либо пешком, либо на патрульной машине (или любой другой, не запертой неосмотрительным хозяином ☺).

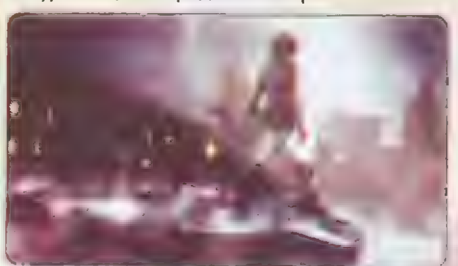
Миссии необычайно разнообразны — тут вам и доставка к участку заминированных автомобилей, и уничтожение бандитских складов оружия и наркотиков, и простой отстрел панков (это называется понижение уровня преступности), и сбор улик, и охота на криминальных «авторитетов», и т. д. и т. п. По ходу выполнения заданий вам запросто могут подкинуть еще парочку. Скажем, только собрались вы освобождать своих незадачливых коллег, взятых в заложники хулиганами, как капитан по рации информирует — по 11-й улице движется наркоман, вооруженный М-16, и расстреливает всех встреч-



ных. Можете его арестовать, но если времени жалко, то оставьте в покое и выполняйте основное задание — на завершение уровня это не повлияет.



От уровня к уровню вам предстоит наблюдать погружение тихого, мирного городка в пучину хаоса и анархии. Все больше и больше грязи, уже на улицах города горят машины и разрастается группировка ***Wild Cats (Диких Котов)*** — так называется главная городская шайка. Очень скоро Д`арси окажется не в состоянии одна сдерживать их натиск, и ей на помощь придет некто ***Ropper (Роппер).*** Старый знакомый отца Д`арси Стерн, Роппер был уволен из полиции за слишком кровавую манеру ведения следствия, но в свете новых тревожных событий его хладнокровие и опыт окажут Д`арси неоценимую услугу. Сперва экс-коп появляется как NPC, подбрасывает патрончиков, делится информацией, но в дальнейшем вы окажетесь на уровнях, где придется поиграть и за него.



Сигать по крышам у него получается немного хуже, чем у Д`арси, — одышка, знаете ли, возраст, алкоголь, но, как для такого старого пня, дерется и стреляет он отлично. Кстати, в дальнейшем появится возможность пройти пару уровней за одного бойца из отрицательных героев. Как вам понравится миссия, в которой нужно прорваться сквозь заслон полиции на заминированном автомобиле и подорвать его рядом с полицейским департаментом? Или наоборот: выдерживать осаду распустившихся сопляков в полицейском участке, прикрывая девичьим телом своего сержанта-недотепу?

Графически все выглядит чудесно. Погода в городе отвратная, постоянно идет дождь,



осыпаются листья. Если пробежаться, листья поднимаются в воздух и старательно кружатся, имитируя листопад. Опрокинутые урны с грохотом переворачиваются и исторгают содержимое, которое тут же подхватывается ветром и уносится к ближайшему департаменту полиции. На тротуарах валяются шикарно выполненные лужи (такими лужами не мог похвастаться даже Unreal) — если стоять на крыше высокого дома (ветер в ушах так и завывает, бр-р) в далекой-далекой лужице внизу можно увидеть отражение Луны. А сама Луна! Иногда сквозь нее просвечивают небоскребы на горизонте, но будьте уверены, на такую Луну стоит посмотреть, даже рискуя свалиться с крыши.

Падая с очень высокой крыши, Д`арси размахивает руками и ногами, пытается извернуться наподобие кошки и очень похоже на кошку верещит. Потом небольшой шмяк, героиня застывает в неестественной позе, растекается лужица крови... ну и все, рестарт миссии. Просто обалденные телодвижения. Да, когда зайдете на дискотеку, не спешите, станьте рядом с танцующими и ничего не делайте. Действия Д`арси в это время можно охарактеризовать как проявление стадного инстинкта.

Прохожие создают искусную иллюзию настоящего суетливого города — им на вас наплевать. Избитые вами до полусмерти бандюги оставляют за собой кровавый след, по которому их можно отыскивать. Ну и, естественно, не обошлось без всяческих световых эффектов от автомобильных фар, фонарей, тумана и т. д. Особенно хороши в этом смысле Сектанты. Они гибнут со светоэффектами, каким позавидовал бы любой Горец.

Немного подкачало изображение автомобилей, но, в принципе, по стилю они вписываются в общее комиксное исполнение, и через пару миссий всякий дискомфорт исчезает. Ну и, конечно, при движении иногда загрузаешь во всяких ограждениях или укладываешь бандита башкой в мусорный бак.

По-дурацки ведет себя камера. Хочется страшно ругаться. Вот подкрался Кот с пушкой, видишь, что ты в прицеле, выхватываешь шотган, пытаешься прицелиться... камера делает плавный круг (траектория полета, как в «Титанике») и упирается в лицо главной героини. Не знаю, что хотели продемонстрировать разработчики, но когда из-за этого пристреливаешь не бандита, а такой кровью спасенную тобой же журналистку-заложницу... Вырвавшиеся слова не для прессы. Из-за чрезмерной инерции той же камеры сложновато перемещаться по крышам, но доля реализма тут имеется: без искусственно созданных трудностей пройти миссию — раз плюнуть, а так придется чуть ли не своими мышцами (нервами — так уж точно) идти к победе.

Если сравнивать с TR, стало меньше любования героиней, больше драйва и адреналина в крови. Часто игра прерывается небольшими мультиками. Такие сюжетные вливания очень оживляет игровой процесс. Например, застукав проститутку с клиентом где-то в уголке двора, Д`арси указывает им на непотребное поведение. Мужик смущается и убегает, телка же обличающим тоном говорит что-то вроде: «Развелось вас, копов, невозможно подзаработать». Так же по-хамски ведут себя отливающие на улицах.

Сначала Д`арси — обычная дохлячка, дух из которой вышибается в три удара ногой по животу. Но, если не лениться и обшаривать крыши и закоулки, потребляя бонусы — символические аптечки, стрелочки и молнии — исходные характеристики (реакцию, выносливость, строение, силу) можно повысить. Д`арси становится шустрее, бегает быстрее, умирает медленнее и серией ударов перевоспитает кого угодно.

Управление просто до гениальности. Восемь кнопок: одна — прыжок, четыре на движения, три на дрыгоножество и рукомашество плюс всевозможные комбинации в разных ситуациях. Например, вперед плюс действие в спокойной обстановке — Д`арси будет ползти по-пластунски; если проделать то же в непосредственной близости врага, героиня с разбега сделает подсечку. С упавшим вра-



гом рекомендуется поступать в меру своей кровожадности — можно арестовать, можно на нем попрыгать. Второе как-то правильнее — а то вдруг он под амнистию подпадет по малолетству. Никак не могу отыскать тот комб, где Д`арси в прыжке с разворотом бьет ногой по челюсти. В общем, можно устроить локальный Mortal Combat, правда, только с виртуальным противником — сетевая игра в Urban Chaos не предусмотрена.

Ну и, конечно, оценим по достоинству внешние данные героини (у *EIDOS* самые красивые девушки). Гибкая, ловкая, опасная, что хорошо — одета не в стандартную форму полицейского, а в кокетливый бронежилет. Правда, любоваться ею сможете только на начальных миссиях, дальше пойдет такая запарка, что будет не до эстетики.

Вердикт: в этой игре есть стиль. *Достоинства:* неизбитый драйвовый сюжет, разнообразие миссий, интрига, которой так не хватает во многих 3D'шках (бегаешь, ищешь, убиваешь... а кого, зачем и почему — непонятно), красиво исполненная окружающая среда. И даже с сумасшедшей камерой можно смириться после пятой миссии.

MUDреный доступ

Ефим БЕРКОВИЧ

Зачем это надо?

Практически у всех, кто в первый раз видит mudы, сразу возникает вопрос, зачем они нужны. Действительно, внешний вид подобного рода игр достаточно непривычен для любого незнакомого с ними геймера и напоминает первые компьютерные игры. Те наши читатели, кто постарше, могут вспомнить, к примеру, ту же «Посадку на луну», где вам задавалась скорость посадочной капсулы и расстояние до поверхности, а вы вводили количество используемого топлива на каждый тур. Приблизительно также, на первый взгляд, выглядят MUDы. Вам каждый раз дают описание места Вашего нахождения, Вы же с клавиатуры даете указание своему персонажу. Естественно, сразу возникает вопрос: зачем такое надо в наше время высоких графических технологий? Ответ лежит на поверхности. Mudы относятся к разряду онлайновых игр, каковые, буде они обладают графическим интерфейсом, при нашей связи практически недоступны рядовому пользователю. Кроме того, многие игровые серверы платные или, как минимум, не работают без лицензионной копии игры. Поэтому, если Вы хотите поиграть в онлайновую игру и не являетесь сыном или дочерью миллионера, выход только один — **MUD**.

Что для этого надо?

Ну, в первую очередь, естественно, Ваш компьютер должен быть подключен к Интернету. Существуют, конечно, версии для локальных сетей, но после определенных событий, произошедших с **RMUD**, создатели подобных серверов перестали их распространять. Поэтому сейчас можно достать только англоязычные локальные версии, а это подходит далеко не всем. Во-вторых, Вам понадобится специальная программа для игры — так называемый клиент. Теоретически можно воспользоваться и telnet'ом, но нормально играть с его помощью почти невозможно. Перепробовав несколько подобных программ, я остановил свой выбор на **JMC**, каковую и рекомендую нашим читателям. Если у Вас ее нет, то выкачать JMC Вы можете прямо с нашего сайта (**www.my-comp.com.ua**), раздел игр. В-третьих, надо иметь высокую скорость доступа. Ее легче всего проверить ping-командой «адрес сервера». Если среднее время доступа меньше одной секунды, то Вам повезло: от одной секунды до двух играть еще можно, если же оно больше двух секунд, то лучше попробуйте зайти в другое время или на другой сервер. Играть с таким коннектом все равно не получится. Также обратите внимание на количество потерянных пакетов — если теряется больше 25%, игру опять-таки лучше не начинать. А в остальном все требования вполне лояльны. Вам не понадобятся ни мощный процессор, ни «крутая» видеокарта.

Что дальше?

Ну вот, вами выкачан тот или иной клиент, да и Интернет работает более или менее нормально. Естественно, Вам хочется поскорее присоединиться к какому-нибудь серверу и начать игру. Вот тут как раз спешить не надо. Для начала почитайте, к примеру, такую ньюс-группу, как **fido7.ru.game.mud**. В ней Вы найдете и треп по поводу того или иного MUDа, и последние новости, и — самое главное — адреса серверов. К моему сожалению, после закрытия РМАДа остался только один нормально работающий русскоязычный MUD, а именно Адамант МУД, или, попросту говоря, **АМАД**. Он сделан на той же кодовой базе, что и РМАД, потому МУД-геймеры раньше без проблем могли переходить от одного к другому. Но, как уже говорилось, РМАД закрылся, когда откроется — пока неизвестно, и АМАД остался практически без конкурентов. Для начала игры в АМАД я бы рекомендовал зайти на его сайт, находящийся по адресу **www.amud.orc.ru**, и хотя бы вкратце ознакомиться с правилами игрового мира. Помните: незнание правил не освобождает от ответственности. Затем надо запустить JMC и набрать в командной строке следующую магическую фразу: **#connect amud.orc.ru 5555**. Далее выполняйте все, что от Вас потребует сервер. Помните только, что программы такого рода не очень дружат с проксей. Ее нужно специально под них настраивать. Кроме того, если с одного IP играют одновременно несколько игроков, то у администраторов МАДа могут возникнуть вопросы. Но об этом после.

Кем быть?

Естественно, зайдя в игровой мир Адаманта, Вам сразу захочется стать — ну если не богом, то хотя бы полубогом. Чтоб от одного только Вашего вида все враги разбегались в страхе, а девушки просто стелились у ваших ног, покрытых мифрильной магической броней ☺. Но как это ни странно, злые создатели MUDа не хотят сразу признать Ваше превосходство перед другими игроками, так что в любом случае Вы сначала станете персонажем первого уровня. А вот кем именно — уже зависит от Вас. Неправильно созданный персонаж не только не доставит Вам удовольствия в игре, но и надолго, если не навсегда, отвратит от этого занимательного времяпрепровождения. Первой профессией, которую можно посоветовать новичкам, является профессия воина. Его краткие характеристики я попробую сейчас

привести. Итак: Воины не знают заклинаний, но могут пользоваться магическими предметами (палочками, напитками и т. д.). Воины обычно имеют большее количество жизни (hp), чем любой другой класс. Более того: будучи, как правило, наделены большой силой, они могут использовать самое смертоносное оружие.

Специфические умения:
сбить
спасти
обезоружить
парировать
выследить.

Первичное качество: Сила.

Вторичное качество: Телосложение.

Впрочем, это то, что написано на сервере. А верить этому или нет — дело Ваше. Весь фокус в том, что именно в этом MUDe воинов используют в качестве «танков», то есть тех, кто берет на себя все получаемые от врагов удары. Естественно, подобному персонажу нужен как можно больший запас жизненных сил, соответственно, за счет бонусов у него надо наращивать именно телосложение — как параметр, напрямую увеличивающий ваш hp.

В принципе, начав играть воином и немного освоившись в игровом мире, Вы сможете завести себе и других игровых персонажей. Главное — не вводить их в игру одновременно. За подобное нарушение можно прямиком направиться в игровой ад.

Игра — как много в этом звуке...

Надеюсь, Вы согласитесь, что это великая несправедливость — в начале игры Вы не представляете практически ни для кого особой опасности, зато для Вашего персонажа практически все кажутся страшными и непобедимыми. Конечно же, надо повышать уровень, а для этого надо набираться опыта. Опыт в основном дают за убийство, только не других персонажей, а так называемых мобов, то есть специально созданных персонажей, управляемых не человеком, а компьютером. Естественно, далеко не все они с самого начала подходят для убийства.

Представьте, к примеру: идете Вы, такой модный молодой воин, по улице и видите молодую женщину, идущую Вам навстречу. Вы и думаете: сейчас я ее... убью, в смысле. Так вот, у Вас масса шансов, что в результате боя погибнет не она, а именно Ваш персонаж: Во-первых, скорее всего нападение на мирную жительницу заметят стражи города и вступятся за нее. А во-вторых, то, что персонаж описан достаточно мирным, вовсе не значит, что он умрет от одного Вашего удара. Поэтому иногда полезно пользоваться командой «сравнить». Конечно, она дает только весьма приблизительное сравнение Ваших сил и сил Вашего вероятного противника. Точнее, она сравнивает только Ваши уровни, но если Вам большими буквами напишут, что Вы сошли с ума, то поверьте: нападать на этого противника Вам действительно не стоит. В отличие от РМАДа, специально для тренировки новичков в АМАДЕ сделаны две зоны, выглядящие, как огромные деревья. На них не забираются стражи, а противники там, кроме некоторых исключений, специально подобраны для персонажей с первого по пятый уровень. Кстати, обитающие там белки, кроме орехов,



обычно имеют при себе несколько монет, собрав которые, Вы сможете немного улучшить свое финансовое состояние. Поэтому сразу после генерации персонажа я советую направиться именно в эту игровую зону. Кроме всего прочего, именно там Вы сможете научиться применять основные боевые команды. Вот только когда увидите нестандартного врага, лучше сперва сравните его с собой. Даже на дереве есть такие, которые Вам не по зубам.

Кто был ничем, тот станет...

Ну вот, Вами уже убиты несколько комариков и паучков, и вроде бы ничего не произошло... Зачем же Вы так старались и лезли на это клятое дерево? А вот зачем: внизу своего игрового экрана Вы, может быть, заметили ряд разных цифр и букв. Первая группа цифр — это количество оставшейся у Вас жизни (HP), вторая — энергии, потраченной на передвижение по местности и тому подобным действиям (кричать, орать), а вот следующая группа чисел — это количество очков опыта, оставшихся Вам до следующего уровня. Как только оно станет равным нулю, Вы сразу перейдете на следующий уровень. И как Вы думаете, что это вам даст? Ну, во-первых, возрастет запас Ваших жизненных сил и энергии, а во-вторых, Вы, может быть, сможете тренировать новые умения или выучить новую магию... К сожалению, выбор ограничен: какие именно умения Вам доступны на текущем уровне, зависит от Вашей профессии. К примеру, Рыцарь смерти может осваивать такое умение, как «боевая стойка», только с четвертого уровня, колдовать же он сможет только на десятом и выше... Впрочем, очки опыта можно не только набирать, но и терять ☺, что крайне неприятно. И если потеря очков, набранных Вами для перехода на следующий уровень, просто затормозит Вас немного в развитии, то гибель в начале нового уровня может отбросить Вас на предыдущий. А вот это особенно гадко. Конечно, очки опыта можно набрать снова, но фокус в том, что запас жизненных сил уже будет уменьшен до минимума. А вот вернете ли Вы его себе, набрав опыт снова, — неизвестно... Поэтому старайтесь гибнуть как можно реже.

Я бы в варвары пошел, пусть меня научат...

Выше я упоминал про умения. Так вот, их тренировка, на мой взгляд, даже важнее, чем набор уровней. Тренируются умения очень просто: Вы заходите в свою гильдию и набираете «трен все». Естественно, вначале все Ваши умения будут ужасными. Но не горюйте, ведь чем больше Вы будете пользоваться тем или иным умением, тем быстрее оно будет улучшаться. Помните, как в «Аллодах»? Бьешь потихоньку мечом какого-нибудь тролля, заодно тренируясь в умении «меч». Тут очень похоже. Вот только растут эти умения гораздо медленнее, чем хочется. Вначале Вы несколько раз можете просто получить «просвещение», затем перед Вами предстанет надпись: «Вам пора посетить гильдию». И только после посещения гильдии (где опять надо набрать «тренировать все») Ваше «ужасное» умение может смениться на «очень плохое». А если учесть, что иногда гильдию надо посетить неоднократно, Вы поймете, насколько долгое время можно потратить на этот процесс. Вот что хорошо, так это то, что все умения можно тренировать практически одновременно. К примеру, во время боя можно и тренировать умение пользоваться тем или иным оружием, и парировать — или что там еще умеет Ваш персонаж?

Ну на сегодня все. В следующем выпуске «Моего игрового компьютера» я попытаюсь объяснить, чем различаются различные профессии, что надо тренировать в первую очередь и чем поход в группе отличается от одиночного боя.

Юрий ДРЯХЛОВ



Кто из нас не слышал о такой компании, как Mattel, которая прославилась на весь мир своей длинноногой милашкой по имени Barbie? Так вот, именно эта самая Mattel (в данном случае Mattel Media), совместно с компанией GT Interactive, произвели на свет компьютерную игру под замысловатым названием Caterpillar: Big Dirt Movers. Для тех, кто не знает, что такое Caterpillar, поясню: это весьма уважаемая компания, производящая всевозможную технику для строительных работ. У нас, например, такую технику выпускает «Красный экскаватор», а у них — Caterpillar. Правда, в отличие от наших и вправду красных экскаваторов, вся их техника решена исключительно в желтых тонах, с которыми эффектно контрастирует большая черная надпись «CAT». У строителей «CAT» котируется не меньше, чем 600-е «мерсы» у банкиров и бизнесменов. К чему бы это я так подробно? Да все к тому, что все эти достославные компании дружно сели в лужу — пардон, в песочницу.

Caterpillar: Big Dirt Movers в песочнице.

Короче говоря, пришлось мне тут потрудиться на ниве строительства в образе новоявленного ковбоенка Хагиса с памперсами в штанах. Странная это оказалась работа. Совершенно неожиданно для себя я впал в свое босоногое детство, усевшись в «симулятор песочницы» перед экраном в 21 дюйм. Господи! И это в мои-то годы? Хотя — грех жаловаться, ведь сам купился на коварный вопрос, произнесенный в стенах родной редакции:

«Кто сегодня хочет поработать на стройке?»

«Я», — был мой решительный ответ хитрому голосу.

Итак, любезные господа, Caterpillar: Big Dirt Movers.

Возможно, кто-то сочтет это игрой, но я сделал другой вывод. Caterpillar — это работа. Причем трудиться вашему чаду придется, не разгибая спины, выполняя однообразные и монотонные действия, за которые на стройке, как правило, платят деньги. Здесь же все придется делать абсолютно безвозмездно, то есть без толку. Почти как в нашей реальной сегодняшней жизни.

Пять строительных площадок, разбросанных в живописных дворовых песочницах, манят подрастающих лентяев самостоятельно приобщиться к трудовой деятельности. Лейтмотив всей игры соответствует философии «трудиться, трудиться и еще раз трудиться» (кто-то до меня, кажется, что-то подобное уже говорил). Что бы там ни предполагали разработчики игры, но все действия импровизированного СМУ, в конечном счете, сводятся к тому, что трудящийся (он же игрок по совместительству) должен загрузить в миниатюрный самосвал мусор (песок, руду, гальку) и перевезти оное в другой конец экрана. Оттуда, получив за доставленный мусор или руду готовую продукцию, самосвал уверенно выезжает за пределы экрана (причем совершенно самостоятельно) и секунд через 10 возвращается обратно уже налегке.





Считается, что таким образом игрок как бы выполняет часть задания. Вот, вкратце, и весь тонко продуманный сюжет игры. Правда, кое-где на площадках игроков поджидает незатейливая работенка, связанная с укладкой труб и асфальтированием участка дороги. Но опять-таки, все это происходит на небольшом пространстве и выглядит все также весьма примитивно, а потому ни о каком масштабном строительстве или героической прокладке БАМов не может быть и речи.

Конечно, если вашему ребенку делать абсолютно нечего, он может беззаботно просидеть полдня перед экраном монитора, аккуратненько загружая самосвалы мусором. Причем здесь мысль разработчиков пошла настолько далеко и глубоко, что мы просто обязаны отдать долж-



ное их дальновидности. Видимо, памятуя о смышленых детках, которые



попытаются загрузить в самосвал всю валяющуюся на площадке дребедень за один присест, они сделали потрясающий ход. Любая попытка играющего вывезти все за одну ходку обречена на провал. По сюжету, если перед (не под!) тобой лежат десять кучек, будь любезен — десять раз их и грузи. Таким образом, всякая научная организация труда на стройплощадке рубится разработчиками на корню. А жаль, пусть бы детки поработали и головой, а не только ручками.

Зато в отместку им игрок может устраивать себе бесконечные перерывы на обед. Ведь, по большому счету, время, необходимое на прохождение одного уровня (слово-то какое!), — 5 минут. Если учесть, что уровней пять, нетрудно подсчитать продолжительность процесса: на все про все потребуется 25 минут (естественно, без перерывов на обед, перекуров и разговоров о футболе). Возможно, тут я немножко и перегибаю палку, но вряд ли продвинутым строителям понадобится больше 40-50 минут, чтобы выполнить «пятилетку в четыре года».

Кстати, в игре предусмотрены три уровня сложности. Чем они отличаются друг от друга? Да, собственно, ничем. Все уровни одинаковы, единственное отличие самого сложного из них от более легких — ограничение времени, отведенного на выполнение строительно-песочных работ. То есть на экране покажутся часы, отсчитывающие время по нисходящей. Это единственный момент, возбуждающий в игроке азарт к непрерывному копанию ям и самоотверженному вывозу мусора.

Безусловной же удачей разработчиков можно назвать сопровождающую игру энциклопедию, призванную просветить начинающих строителей будущего на предмет того, что же такое есть трактор, бульдозер или грейдер. Не откажу себе в удовольствии процитировать добрую треть этой энциклопедии прямо сейчас. Итак, первая цитата, касающаяся характеристики трактора: «трактор или бульдозер может двигать тяжелые предметы» (!), конец энциклопедической цитаты. Далее идут не менее потрясающие воображение пояснения: «грузовик ис-



пользуется для того, чтобы перевозить грузы. Кроме того, он может разгружаться самостоятельно». Здесь авторы энциклопедии могли бы добавить, что у грузовика есть еще и колеса, которые могут самостоятельно катиться. Или вот совершенно ясная и блестящая формулировка: «ковшекопатель используется для копания...». Приходят на ум классическое замечание Антона Палыча Чехова о родственных отношениях краткости и таланта: думается, энциклопедия Брокгауза и Эфрона выглядит весьма нудной и длинной на фоне исчерпывающей, доходчивой и конкретной энциклопедии Caterpillar. Единственное, чего действительно не хватает энциклопедии, — это конкретной формулировки, как на самом деле называется тот парень, который играет в эту игру.



В заключение несколько мыслей по поводу графики. Первый вывод таков: графика в игре есть! Второй вывод: невзирая на наличие графики, она (графика) лишена какой-либо логики и какой-либо физики. Трактор, заехавший в кусты, тут же прорастает насквозь, превращаясь в некий сюрреалистический куст на колесах, писанный в духе полотен Сальвадора Дали. Кроме того, он может успешно ездить «сикось-накось», падать с горы и не разбиваться, притягивать камни к ковшу, как будто магнитом, и проделывать еще массу разных сложных акробатических и метафизических действий.

В конце концов, выполнив все «миссии», игрок может сделать только один правильный вывод — все-таки лучше надеть подгузники и идти в настоящую песочницу. Во всяком случае, там бьет ключом реальная проза жизни.

P.S. В песочнице сидят 11 малышей. 9 малышей лепят куличики, а остальные лупят друг друга совочками. Сколько малышей лупят друг друга совочками? *(Задачник Григория Остера).*

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC



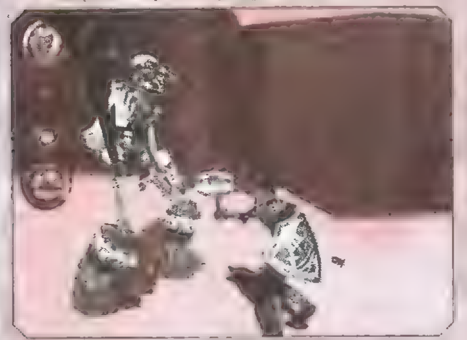
Максим (MaDMaX) ПАНАСЮК

Системные требования: Windows 95/98, CPU: IP 233 MHz, ОЗУ: 32 Mb, HDD: 300 Mb

Video: Voodoo, или аналогичное. Любое заявление о том, что можно играть без акселератора — вражеские происки!

Черная мгла опустилась на спокойный мир ***Might & Magic***, но прежде чем она полностью поглотит небо, яркими стрелами ослепительные молнии вонзились в землю *Ардон*. На этот раз беспощадный повелитель мертвых *Некрос* решил использовать этот лакомый кусочек для пополнения своей армии. Он убивает, а затем, воскрешая, делает своим рабом любое живое существо. Почти все стали его слугами, и лишь *Цитадель* — форт крестоносцев, дом Силесты — может противостоять неистовству зла.

Думаю, не стоит рассказывать о печальной истории Дрейка, о том, как по-



гибли его родители, и почему в мире Ардон, где он живет, все так плохо. Он отменно владеет мечом, но Фортуна не всегда на его стороне. Он должен выбраться из темницы, спасаясь от грозящей опасности. С этого момента ты руководишь героем, и его удача полностью зависит от твоего мастерства.

Когда освободишь капитана, получишь первое задание — отыскать *Силесту*. Выбравшись из крепости, двигайся по дну ущелья, придерживаясь левой стороны. Обеспокоенные люди жалуются на несносную жизнь. Ты узнаешь, что крепость, откуда тебе удалось выйти, теперь в руках легиона. Двигайся на север и ищи паром, которым управляет *Аэррин*. Она поднимет тебя в форт в облаках, где живет Силеста. Принцесса подтвердит плохие известия о том, что крепость занята легионом, а Некрос, повелитель мертвых, превратил жизнь всех жителей Адона в сущий ад. Попасть в неприступную крепость можно только через задние ворота. Их способен разрушить могущественный артефакт *«рог сокрушения»*, который находится у карликов, живущих в *Коранте*. Естественно, Дрейк ужасно не доволен, что его втянули в эту авантюру, но все-таки отправляется на поиски артефакта.

Если ты установил уровень ***Hard***, игра будет намного сложнее и интереснее. Монстры станут сильнее и умнее, они будут способны уворачиваться от ударов и постараются как можно больше навредить. А ты, в свою очередь, рыскаешь по лавкам торговцев в поисках лучшего оружия и лат. Иногда и покойников обшариваешь, у них бывает что-то полезное.

Путь в Коранту лежит через *катакомбы*. Войдя туда, тщательно осмотрите близлежащие туннели и залы. Там можно найти *молот* — незаменимую вещь. Кстати, он настолько мощный, что без труда отключает скелетов одним ударом. Тут же ты познакомишься со скелетом-магом, он метает молнии — щит тебе тут не помощник. Поэтому стремись уложить этих «уродов» первыми. Когда молния поражает Дрейка, он замирает на пару секунд. А скелеты-воины этим незамедлительно пользуются, чтобы максимально тебя покалечить. Чтобы избежать драки с несколькими противниками сразу, выбирайте для боя узкие проходы, туннели. В этом случае, монстры не смогут зайти с тыла.

Когда ты один на один с врагом, как правило, самая результативная атака следующая. В начале закрываешься щи-



том и выдерживаешь два удара. Потом сразу наносишь ответный удар. Он на 95 % будет результативным, иногда даже смертельным.

В катакомбах встречаем новый вид монстров, это — *каменная тварь*. Старейшины рассказывали, что с подобным чудищем надо разговаривать с помощью *молота*. И таки да ☺, молот с элементалами камня, огня и воды расправляется лучше любого другого оружия. Помните, что от удара каменных, огненных, ледяных монстров щит тоже не помогает. Они просто сбивают тебя с ног, нанося немалый ущерб. Поэтому, находясь возле такой твари, не рекомендуем бездействовать. Далее вы доберетесь до своеобразного «подземного замка», которому предшествует извилистая каменная лестница, охраняемая скелетами. С двух сторон внизу неистово мечутся элементолы камня, охраняющие книгу заклинания *Fire boll*. С ними сейчас драться будет трудновато, но, обежав неповоротливых монстров, книгу взять все-таки стоит. Исследуя замок, обнаружите дверь в лес *Westwood*. Она открывается ключом, который можно найти неподалеку. Добравшись до Westwood'а, двигаемся, придер-



живаясь правой стороны дороги. Скорее всего, ты повстречаешься с небольшими группами эльфов. НО, если ты выучил заклинание Fire Boll, успеешь забросать их огненными шарами прежде, чем они смогут добежать до тебя. Следи, чтобы монстры не заходили сзади. Ущерб в этом случае будет значительно больший. Не забывай проверять, не было ли у твоих врагов ценных артефактов.

В Коранте, стране карликов, идет гражданская война. Король убит, принц Дейн похищен и его прячут в глубокой шахте. Только от принца вы сможете получить *«Рог сокрушения»*. В пещерах все обстоит просто, и обнаружить принца не составит особого труда. Но и освободив Дейна, ты все еще не получишь «рог». Дело в том, что ему для коронации необходим «скипетр», похищенный Awграми из Westwood'а. Меня, например, в этой игрушке больше всего утомляет то, что Дрейка, как мальчика, постоянно все гоняют — пойди туда, принеси то. Бегать-то совсем не близко ☹. Хочется, чтобы следующая книга была с заклинаниями *Town portal* или *Fly*. Каждый раз, когда пробегаешь по уже пройденным местам, монстры там почему-то опять бодрствуют, и тебе придется тупить свой меч об их безмозглые головы. Но все же, добыв скипетр и получив в награду «Рог сокрушения», ты возвращаешься в Цитадель.

По дороге «домой», миновав подземный замок, уничтожьте квестового монстра. Не забудьте подобрать *Bommer Axe, топор-бумеранг.* Незаменимая вещь. Куда бы не бросил, все равно неизбежно прилетит в руки, по пути покалечив пару монстров.

Вернувшись в цитадель к Силесте, Дрейк получает новое задание — разыскать капитана *Урсана* и его крестоносцев, отправившихся в *Ледники.* По дороге от провидца герой получает амулет «истинного видения». С его помощью Дрейк может увидеть, какие из людей находятся под властью Некроса. Над несчастным в таком случае витает дух смерти (рисунок). Путь в ледник ведет через те же катакомбы, только на этот раз вы сможете открыть противоположную дверь и выйти на ледяное плато, где на пароме спустите *Аэррин.* Она сообщит, что капитан Урсан пропал, а крестоносцы погибли. Кругом лежат бездыханные тела погибших рыцарей. Взбешенный неистовством титанов, творящих сей беспредел, ты сразу же отправляешься на поиски капитана. *«Титаны Льда»* — мощные, но неповоротливые твари. Закрыться щитом от них невозможно, нужно избегать их ударов. Но как только тебе удастся нанести первый результативный удар, ты можешь, пока он в шоке, пронзить его еще раз. И так дальше, пока не забьешь. Здесь же, освобождая Урсана, наступает звездный час Bommer Axe. Есть подходящее место, где тебя не достанет ни один титан, оттуда ты можешь без труда метать топор. Освободив капитана, Аэррин и Урсан улетают на корабле, оставив Дрейку свиток для короля карликов. Ход в катакомбы завален, поэтому надо искать другой вход. Отыскав дорогу в Westwood ☺, Дрейк в битве с эльфом, находящимся под властью Некроса, все-таки одерживает победу. Тот перед смертью благодарит за освобождение своей грешной души и рассказывает, что существует заклинание, способное разрушить магию Некроса — оно спрятано в Ледниках. Тут теперь ищем космический корабль, его охраняет *Супер-Огр.* Ни в коем случае нельзя допустить, чтобы он начал колдовать. Он может лечить себя, и бой в таком случае затянется надолго. Внутри, на парапете, возвышается могущественное заклинание, завладев которым, ты возвращаешься в Лес.



Тут Дрейк, освобождая из-под власти Некроса всех эльфов, таким образом получает покровительство Короля. По пути к карликам вы наверняка встречали указатель «Осторожно, впереди крепость, занятая Легионом». Посетив Коранту, обновив оружие и подлечившись, можно пробраться и туда. Заметим, что принцип «Чем вещь дороже, тем она лучше» здесь не работает. Поэтому не стоит брать *Vampiric Shield,* он при каждом ударе забирает у тебя часть жизни и отдает ее противнику. А не дорогой, но очень полезный *Reflectiv Shaeld* защитит тебя от молний назойливых скелетов. Незаменимое оружие — *Flieme stinger,* кровавая алебарда, обидно только, что получить ее можно только в конце игры. Ты найдешь ее у огров по дороге в крепость.



С помощью рога сокрушения Дрейк уничтожает ворота и попадает в крепость, занятую мертвыми. Здесь лабиринт простой: не торопись — тогда не заблудишься. Побродив по лестницам, выходишь к темницам, откуда ты убежал в самом начале. Тут тебя встречает безмолвный, поздравительный эскорт крестоносцев, вернее, то, что от них осталось. Но даже они не помогут в финальной битве против Некроса.

Аэррин поведает, что силы Некроса направляются к цитадели, и ты — единственная надежда всех, живущих в мире Ардон. Она-то и доставит тебя на звездолет к Некросу для последней битвы. Тут начинается настоящий ад. Если играешь на уровне Hard, Некрос окажется на редкость могучим и неуязвимым. Но никто не может устоять перед мощью, умением и мастерством Дрейка.

На этом и заканчиваются необыкновенные приключения крестоносца. Неплохо продуманный сюжет слегка меркнет на фоне постоянной, непрерывной беготни. Не удовлетворяет неизбежная линейность сценария и отсутствие свободы (везде скалы да стены). Разнообразие заклинаний, арсенал брони, оружия и всяких стимулирующих жидкостей тоже заставляет желать лучшего. Но стоит отметить, что новая игра от *3DO,* несмотря на все минусы, удалась на славу, и многим очень понравится.

ОТ ДВИЖКА!

Владимир ЛЫСЕНКОВ, исследователь

Приветствую Вас, дорогие читатели! Сегодня мы поговорим о том, что на нынешний момент является основой любой игры — о графических движках. Ведь по большому счету именно движок определяет уровень реализма игры, качество прорисовки объектов и т.п. Именно с движком, с его развитием и модернизацией, связаны головокружительные сенсации в мире компьютерных игр — эту историю я попытаюсь вкратце рассказать. На сегодняшний день широко используются три вида движков: спрайтовые, полигонные и воксельные. Так они располагаются по иерархии, в такой последовательности они возникли. Начнем по порядку.

Спрайтовый движок, оперируя с двухмерными картинками, создает иллюзию трехмерного мира. Играя в игры, основанные на спрайтовом движке, вы наверняка замечали, что все персонажи, появляющиеся перед вами, в т. ч. монстры, машины, самолеты — не объемная модель, а всего лишь картинка. Когда враг стоит к Вам «лицом» (или как там у монстров именуется соответствующая часть тела), то на экран выводится его изображение в фас. Когда же вражина поворачивается, картинка мгновенно меняется: вместо изображения «лица» возникает профиль противника.

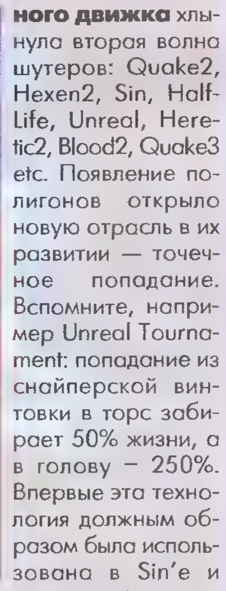
Когда спрайтовый объект двигается, то на экране поочередно появляются и исчезают различные рисунки, изображающие его подвижные элементы: ноги — у идущего, руки — у стреляющего и т.д. То есть на самом деле объект, выдаваемый за трехмерный, представляет из себя набор двухмерных картинок. Такой подход имеет массу недостатков. Вспомните DOOM, где мертвому монстру соответствует всего лишь одна картинка — как ни крутись вокруг убитого импа, все равно он лежит ногами вперед. Из таких же рисунков, только покрупнее, состоит и окружающий игрока мир: когда вы идете мимо строения, мимо вас проплывает шедевр, изображающий кирпичную стену, вдали виднеется нарисованный забор, а вокруг свернут трубочкой главный фон: какие-нибудь лунные скалы (Doom Ultimate) или вечерний город (Duke Nukem 3D). Отсюда и отсутствие реалистичности, и постоянный дискомфорт от искажений трехмерного мира, а то и просто боль в глазах из-за постоянно мигающих пикселей в сменяющихся картинках. Разработчики пытались решить эту проблему качеством рисунков, увеличением разрешения (наиболее преуспели в этой области ребята из 3D Realms, подняв разрешение в Duke Nukem 3D до 1024x860 SVGA). Однако все понимали, что нужно что-то другое...





На спрайтовых двигателях не делают игрушек вот уже года три. Сегодня они стали историей, хотя в свое время это был серьезный прорыв. Первые игры на спрайтовых технологиях сразу же становились хитами. Это Wolfenstein 3D, Doom'ы, Duke Nukem 3D, Heretic, Hexen, Blood и другие — большей частью продукты id Software. Последним спрайтовым шутером был World War II (WWII), созданный на движке Duke Nukem'a и появившийся у нас через два месяца после Half-Life. Когда, пресытившись Half-Life, я сел играть в WWII, последний мне показался просто оскорблением. Впрочем, и сейчас спрайтовому движку находится неплохое применение: его использовали и используют в стратегиях. Например, лесной эльф в Heroes 3 — не что иное, как спрайтовая картинка с очень мелкими пикселями...

В 1995 году, когда все разработчики ломали голову над тем, как улучшить спрайты, на прилавках появился новый продукт от id Software – Quake. Когда люди играли в эту игру, то полностью проваливались в интерактивный мир, забывая о других игрушках и наслаждаясь невообразимой (для тех времен) реальностью. И немудрено: монстры, оружие, конструкции, окружающий мир, ВСЕ было объемным. Объекты задавались с помощью набора плоскостей — так называемых полигонов, размещенных под определенным углом друг к другу. Как доски образуют шкаф, как картонные листы образуют коробку, так полигоны образовывали людей, контрукции, оружие в новом реальном мире – мире квейка. Можете проверить: в Half-Life подойдите к любому трупу и, «наехав» на него, увидите внутри пустоту, оформленную плоскостями. С появлением **полигонного движка** хлынула вторая волна шутеров: Quake2, Hexen2, Sin, Half-Life, Unreal, Heretic2, Blood2, Quake3 etc. Появление полигонов открыло новую отрасль в их развитии — точечное попадание. Вспомните, например Unreal Tournament: попадание из снайперской винтовки в торс забирает 50% жизни, а в голову – 250%. Впервые эта технология должным образом была использована в Sin'е и разрабатывается в сторону снайперского оружия. Происходит это очень просто: полигоны, формирующие голову или другую часть тела, получают запрограммированные повреждения и, в зависи-



мости от жанра игры, окрашиваются в кровь (Sin) или формируют вмятину (Need for Speed IV). Более того, в последних стрелялках, таких как Quake3 или тот же



Unreal Tournament, взрывная волна, задевшая большее количество полигонов, приносит соответственно большие повреждения. Играя в Unreal, попадите ракетой в бок врагу и посмотрите, как поврежденные полигоны руки, бока, спины и груди потянут его на тот свет (я обожаю наблюдать, как 100-процентно целый подонок с каким-нибудь процентом брони разносится одной моей ракетой). Правда, полигонный движок тоже имеет некоторые недостатки — например, любая карта полигонной игры замкнута: со всех сторон она обязательно окружена какой-то стеной или непроходимым пре-



пятствием, что делает игрушку строго линейной и заставляет разработчиков постоянно заманивать игрока в какие-то туннели, трубы, комнатки и прочие замкнутые пространства, дабы скрыть этот недостаток. Вы спросите: «А почему бы не поставить это препятствие за пределы видимости и не расширить карту, дабы пользователь чувствовал себя «в тепле и уюте»? Вот здесь и открывается еще один недостаток: чем больше карта, тем больше полигонов приходится переваривать игрушке, и она начинает тормозить.

Многих не устраивало качество прорисовки юнитов — все они были какими-то угловатыми и неестественными. Повторилась история спрайтовых движков: видя недостатки полигонного engine, разработчики принялись изыскивать всевозможные способы улучшения его красоты без ущерба для быстродействия. Положение спасло появление первых 3D-акселераторов. С новыми улучшениями появились новые возможности, ведь теперь львиную долю задач по обработке изображения брала на себя видеокарта, освобождая процессор для других задач. Благодаря Voodoo, в 1998 году мир узрел Unreal — и ахнул: вода в этой игрушке могла поспорить реалистичностью с водопроводной; природные явления, существа — весь Unreal'ный мир поражал воображение. Увеличилось количество полигонов, используемых для моделирования объектов, активно стали использовать световые эффекты. Например, в Quake модель того или иного монстра состоит из 200-300 полигонов, в то время как в Half-Life – 3000-4000.

Основные недостатки были убраны, но тут началась рутина: жизнь заядлых геймеров состояла из прохождения и ожидания следующей версии игры. И вот, случилось то, что давно должно было произойти: юзеры «набили оскомину» о полигоны. Несовершенство полигонного движка проявилось в простых мелочах: например, в отсутствии выражения и мимики у персонажей (то, что разработчики Half-Life называют мимикой, сравнимо разве что с мимикой деревянных кукол – когда ученый начинает разговаривать, его голова раскалывается пополам на месте рта, показывая изумленной публике две горизонтальные плоскости, двигающиеся в такт разговору), в частых просветах между полигонами и т.п. В результате — все то же ощущение неестественности, нереалистичности: ну не состоит человек из плоскостей, ведь не квадратные же у него мускулы! А «нарисованные» на полигонах глаза никогда не очаруют вас настолько, чтобы вы забыли о том, что это всего лишь игра...

Не удивительно, что появившийся в 1998 году (у нас — в 1999-м) новый шутер под названием Delta Force переманил на свою сторону множество поклонников. Все дело в том, что фирма Nova Logic разработала игру на новом движке — **воксельном**. Произошло новое изменение: вместо плоских пикселей получили применение объемные фигуры — воксели. С помощью вокселей можно отразить идеальную мимику, а построенные на таком движке миры будут захватывать своей сверхъестественной правдоподобностью. Более того, воксельная карта ничем не ограничена, она может быть хоть с километр величиной — без каких-либо существенных последствий.



Огромное развитие получило точечное попадание. Теперь в прямом смысле слова можно попасть белке в глаз. Просто хорошо прицельтесь и пальните по вокселю, формирующему зрачок. Вы спросите: «Почему же сейчас не выпустят тот же Quake на воксельном движке? И почему даже во втором Delta Force каждый воксель такого размера, что заметен невооруженным глазом?» Дело в том, что воксельный движок работает совершенно иначе, чем полигонный, и требует гораздо больше ресурсов. Воксельный Delta Force 2 притормаживает даже в разрешении 640x480. Что уж говорить о бо-



лее высоких? Правда, сейчас активно ищется способ смягчить положение. Вам это ничего не напоминает? ☺.

Некоторые полезные и бесполезные примочки, облегчающие жизнь нормального человека.

Том (DOC) КЕРТИС

СВОЯ ИГРА

Мысль первая, или Как родилась идея написать эту статью

Сидя в компьютерном клубе, часто слышишь, как квейкеры обсуждают какого-то странного и загадочного зверя под названием ***«конфиг»***. Игроки хвастаются своими конфигами, ругают чужие, в результате человек неискушенный начинает задумываться, что же это такое и зачем оно собственно, нужно...

Моя работа в компьютерном клубе состоит в том, чтобы настраивать игры, но, естественно, я предпочитаю, чтобы каждый делал это сам. С другой стороны, ко мне очень часто подходят игроки и просят помочь создать или хотя бы объяснить, как сделать свой конфиг, за пять минут с этим не справиться. Вот я и решил в этой статье поделиться с читателями своими скромными познаниями в данном вопросе...

Мысль вторая, или Что же такое конфиг?

В нескольких словах это — обычный текстовый файл, в котором хранятся личные настройки игрока. Понятно? Признаюсь, вначале мне было не очень ясно, что это за личные настройки, зачем нужно создавать какой-то файл, если можно все настроить в самой игре? Во-первых, оказывается, не все. Во-вторых, этот процесс долгий, а конфиг загрузил — и больше ничего настраивать не надо.

«Но, — скажете вы, — ведь его еще делать надо, понимать, что именно делаешь, — вряд ли все обстоит так просто, иначе конфиги были бы у всех...» Тут вы, конечно, правы. Чтобы создать нормальный конфиг, надо уметь прописывать команды, знать, как это делается. Но об этом ниже.

Мысль третья, или Реальные преимущества конфига

Строго говоря, свой конфиг есть в каждом 3D-шутере. Что касается Quake, то во второй версии он так и называется ***config.cfg***, а в Quake3 — ***Q3config.cfg*** и находится в папке ***Baseq3***. Можете открыть его и посмотреть, что там содержится. Правда, в Quake3 он представлен в не-



сколько неудобоваримом виде: все написано подряд в несколько строчек, поэтому рекомендую открывать его в FAR'е или Norton'е.

Из чего состоит конфиг? Если у вас сейчас под рукой компьютер с Quake3, можете проверить. Использующиеся тут команды лучше всего разделить по функциональным признакам (каждому типу мы посвятим отдельную главу): клавиатурные привязки, команды системной оптимизации и команды для работы с OpenGL.

Клавиатурные привязки — это, несомненно, одни из наиболее полезных команд, правда, для понимания они самые сложные. С их помощью вы сможете хорошо и удобно настроить смену оружия, мышь, задать параметры для мультиплеера и многое другое. *Команды системной оптимизации* позволят вам изменить или вообще отключить часть параметров игры, что повысит ее скорость на медленных компьютерах (они особенно полезны тем, кто работает с более медленными, чем Voodoo3, графическими ускорителями). И, наконец, *команды для работы с OpenGL* (здесь все просто) настраивают переменные, влияющие на внешний вид игры.

В этой статье мы не будем рассматривать ни первые, ни вторые типы команд. Если интересно, загляните в документацию по Q3 или зайдите на сайт «Моего компьютера» — там будет изложена полная версия конфига. А если вам уже надоело читать статью, помните, сложно хорошо научиться играть в Quake, не имея личного, специально подогнанного под себя конфига.

Итак...

Клавиатурные привязки

По сравнению с предыдущей игрой, в Quake3 улучшена настройка через меню. Теперь, не пользуясь конфигом, можно привязывать оружие сразу к необходимым клавишам. Предположим, вы играете, используя стандартное «Квейковское» расположение клавиш: **w** — это вперед, **s** — назад, а **a** и **d** — соответственно, движение влево и вправо. Посмотрите, сколько в Quake3 типов оружия? Правильно, девять. Теперь взгляните на клавиатуру и попробуйте распределить их по близлежащим клавишам таким образом, чтобы во время игры было удобно их нажимать. Сколько всего типов оружия мы можем повесить на клавиатуру? Четыре, пять, шесть? При желании, можно и семь, однако переключать будет неудобно, а есть еще приближение, приседание... Что же делать? Воспользоваться конфигом. Тут



можно прописать на одну клавишу несколько типов оружия. При первом нажатии включается одно, при повторном —

другое. Правда, легче, если вооружение активизируется не восьмью, а всего четырьмя-пятью клавишами?

Для того, чтобы этого добиться, воспользуйтесь двумя командами — *bind и set* (в Quake2 ей соответствует *alias*). К сожалению, эти команды достаточно сложны для понимания, причем set, с моей точки зрения, самая запутанная. Зато, разобравшись с ними, вы легко поймете все остальное.



Начнем с команды ***bind***.

Если вы посмотрите в конфиг игры, то увидите следующее:

BIND [клавиша] [действие или переменная]

Например: bind TAB «+scores»

Что это? К клавише TAB привязана команда scores, то есть, нажав на эту клавишу, вы увидите, кто с вами играет и сколько у противников очков. Естественно, для работы с конфигом рекомендуется хотя бы базовое знание английского, но если вы его не знаете, а словаря под рукой нет — не переживайте, в этой статье я опишу основные команды...

Команда bind - несомненно, одна из наиболее полезных в игре. Благодаря ей, вы сможете определить функцию для любой клавиши клавиатуры.

Чтобы привязать к клавише клавиатуры определенное действие, наберите в конфиге команду bind, затем имя клавиши и название действия, которое вы хотите выполнить при ее нажатии. Все действия в игре (они начинаются с символа «+»), а также клавиши, к которым они привязаны, показаны в файле Q3config.cfg.

Но возможности игры не ограничиваются тем, что не проблема просто привязать стандартные действия (типа бега или стрельбы) к стандартным клавишам. Вы также можете отправлять сообщения своим партнерам или противникам, причем, чтобы во время игры не тратить время на их выдумывание и прописывание в консоли, используйте конфиг. Там подобная команда должна выглядеть так:

Bind 1 «say Enemy quad»

То есть вы сообщили друзьям, что квад находится в руках врага. Не проблема прописать шуточные послания, а в игре с ботами — команды для ваших союзников (узнать последние можно в документации к Quake3).

Наверняка вы знаете, что в Quake3 остался всеми любимый ***«Рокет Джамп»*** — прыжок после выстрела ракетой себе под ноги. Он полезен, но сложен в исполнении, ведь нужно одновременно подпрыгнуть, посмотреть под ноги и выпустить ракету. Если вам лень тренироваться, просто пропишите его в конфиге и определите на одну из клавиш. Но здесь не обойтись без еще одной команды, о чем ниже.

Еще с помощью bind можно одной клавишей вызвать сразу несколько команд, например:

Bind q «use Rail gun; sensitivity 3.5»

То есть при нажатие на **q** включается рейл и sensitivity игры станет 3.5.

Вот чего не может команда bind, так это присвоить одной клавише циклическую или изменяющуюся функцию. То есть нельзя добиться того, чтобы при первом нажатии на q переключаться на Rocket Launcher, а при втором — на Rail Gun. И так по кругу, не прибегая к дополнительным командам. Ну что ж, надеюсь, с bind мы разобрались, переходим к более сложной теме!

Set [переменная] [команда]

Команда set, как и используемая в Quake2 alias, — одна из самых мощных и в то же время сложных. Она позволяет для группы команд создать короткое, легко запоминающееся имя, которое можно использовать как параметр для bind.

Именно благодаря ей, вы без особого труда установите несколько видов оружия на одну клавишу, или сделаете так, чтобы при нажатии определенной клавиши включался Rail Gun, а при повторном ее использовании — приближение или «Рокет Джомп».

Как же это сделать?

//weapons
bind q «vstr w_1»
bind e «vstr w_2»
bind r «vstr w_3»
bind f «vstr w_4»
//aliases
set w_1 «vstr w21»
set w_2 «vstr w31»
set w_3 «vstr w41»
set w_4 «vstr w51»
set w21 «weapon 7;weapon 5; vstr wr;set w_1 vstr w22»
set w22 «weapon 5;weapon 7;set w_1 vstr w21
set w31 «weapon 6;weapon 8;vstr wr;set w_2 vstr w32»
set w32 «weapon 8;weapon 6;set w_2 vstr w31»
set w41 «weapon 2;weapon 3;vstr wr;set w_3 vstr w42»
set w42 «weapon 3;weapon 2;set w_3 vstr w41»
set w51 «weapon 4;weapon 9;vstr wr;set w_4 vstr w52»
set w52 «weapon 9;weapon 4;set w_4 vstr w51»
set wr «set w_1 vstr w21;set w_2 vstr w31;set w_3 vstr w41;set w_4 vstr w51;vstr zoomout»

Для простоты я привел пример своего конфига — ничего не скажешь, просто... Сейчас я все объясню.

Сначала, как вы видите, идут бинды, с ними мы, вроде бы, уже разобрались. К ним привязана некоторая функция, обозначенная для простоты w_1 и так далее, причем не просто привязана, но с помощью дополнительной команды — ***vstr*** (легко запомнить, она похожа на аббревиатуру от слова «встроено») далее ей присваивается еще один псевдоним — например, w21. Зачем? Дело в том, что псевдоним может содержать команду выполнения действия в игре и еще одну команду, привязывающую данную клавишу клавиатуры к другому псевдониму, в свою очередь, выполняющему иное действие, — а затем привязывать эту же клавишу к первому псевдониму. Итак, новый псевдоним присвоен. Используя его, запускаем цикл:

set w21 «weapon 7;weapon 5; vstr wr;set w_1 vstr w22»

set w22 «weapon 5;weapon 7;set w_1 vstr w21

То есть на w21 у нас должны откликаться weapon 7 и weapon 5 (в игре этим но-



мером соответствует рокет и рейл), далее вводим ссылку на новый псевдоним w22 и замыкаем круг, прописывая, правда, оружие в обратном порядке. После этого в следующей строчке идет расшифровка псевдонима wr.

set wr «set w_1 vstr w21;set w_2 vstr w31;set w_3 vstr w41;set w_4 vstr w51;vstr zoomout»

Теперь при первом нажатии на клавишу **q** сначала включится рокет, при повторном — рейл. Теперь попробуйте сами разобраться, что на какие клавиши у меня прописано .

Разобрались? Проверяйте:

E — добивающие энергетические — лайтинг и плазмаган;



R — добивающие обычные — двустволка и автомат;

F — гранаты и BFG.

Как видите, на практике все не так уж и сложно. Теперь установите сами оружие, как вам удобно.

Также пропишите себе «Рокет Джамп» — например так:

bind SPACE «vstr r21»

set r21 «cl_pitchspeed 100000; +lookdown; +moveup; +attack;wait;wait;cl_pitchspeed 150; -lookdown; -moveup; -attack; centerview»

Теперь, как вы уже, думаю, догадались — при нажатии на клавишу «пробел» герой будет прыгать вверх и выпускать ракету себе под ноги — счастливого полета!

Команды управления

Они позволяют изменять настройки управления по своему вкусу. Допустим, вас не устраивает чувствительность мыши, или вы хотите прописать нечто сверх того, что можно сделать через меню. В этом разделе я приведу основные команды настройки. На самом деле, их больше, но с остальными вы наверняка уже справитесь сами.

Итак:

SETA[переменная][значение]

Например: Seta m_filter «1»

Символ ***m*** обозначает mouse (мышь). А единичка — то, что фильтр включен, отчего ее движения станут не такими резкими, и вы сможете лучше целиться. Если хотите отключить эту возможность, вместо 1 поставьте 0.

M_Pitch [значение]

С помощью этой команды вы сможете изменить чувствительность мыши по оси у (вперед/назад). Это пригодится, если понадобится смотреть быстро по сторонам, а вверх/вниз медленнее.

По умолчанию стоит 0.022, можно либо изменить его, либо оставить стандартным

M_YAW [значение]

Аналогична предыдущей команде, регулирует чувствительность мыши по оси х



NAME [ваше имя]

С ее помощью вы сможете заранее задать свое имя, которым будете пользоваться в игре, благодаря команде seta sv_hostname (название) определяется имя сервера.

SENSETIVITY [значение]

Эта команда изменяет чувствительность мыши. Чем больше значение — тем скорость манипулятора больше, значит, удобнее стрелять из рокета, но неудобно из рейла. Обычно значения находятся в диапазоне от 7 до 25.

USE [предмет]

В Quake3 есть предметы, которые можно собирать и использовать не сразу, а по мере необходимости (например, переносной телепорт). Установив удобную клавишу, отвечающую за использование предмета, у вас больше шансов остаться в живых.

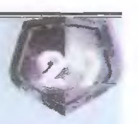
Мысль заключительная

Если вы все-таки решились создать собственный конфиг, несколько полезных советов. Во-первых, можете использовать встроенную в Q3 функцию. Входите в игру, настраивайте в меню все параметры, потом вызывайте консоль и пишите в ней.

Writeconfig (имя).cfg — появляется надпись Writing (имя).cfg. Выходите из игры, заходите в *Baseq3* (там лежит ваш конфиг) отправляйтесь в FAR и редактируйте. Второй метод, которым, кстати, пользовался и я, значительно проще. Берете чей-то уже готовый конфиг (например, мой) и переделываете его под свои нужды, благо, он содержит, кроме описанного, еще и видеонастройки, и настройки звука, и, многое другое. Мой вам совет — не пытайтесь бездумно списывать — это не домашнее задание. Попытайтесь понять, ведь сделать собственный конфиг можно и под многие другие игры, например Unreal или Half-Life.

Ну а если конфиг готов, что дальше? Просто входите в игру, опускаете консоль и пишите в ней волшебные слова ***«exec (имя конфига)»***. Например, мой конфиг запускается так «exec Doc», а если вам лень писать или вы хотите продемонстрировать всем свою крутизну, можете сделать себе батничек, который сразу будет запускать Q3 со всеми вашими настройками, но это уже, как говорится, — совсем другая история.....

С уважением, автор



5 мая 1993 года. Киев, средняя школа, кабинет информатики. Все играют в **Retal**. Все, кроме меня, но не потому, что я не люблю Retal, а потому, что я еще не успел его запустить. И вдруг в комнату заходит преподаватель: «Можете не перезагружаться, я ВСЕ видел! Все, кто играл, освобождены от посещения кружка программирования на неделю!» И все же, как хорошо, что я не успел запустить игру, ведь те, кому это удалось, уныло выходят из кабинета. А вслед за ними идет преподаватель, напоследок сообщая:



— Меня не будет до конца урока, двери никому не открывать.

— Не волнуйся, — злорадно думаю я. — Иди, иди, куда тебе нужно, можешь хоть до утра не возвращаться. Мне есть чем заняться.

22 февраля 2001 года. Острова в Тихом Океане, американская военная база. Блокада островов вражеским флотом привела к полной потере контакта с внешним миром. Задача — продержаться до подхода подкрепления, идущего с острова Гуам. Разрушай и жги, пилот!


Сергей ТОЛОКУНСКИЙ, пилот
(sergt@mycomp.com.ua)

Итак, Тихий океан. Кабина истребителя американских *ВВС F-29*. Впереди — взлетно-посадочная полоса и синее небо, а на радаре — две точки. Две точки — два вражеских самолета, две точки — десятки ракет, несущие смерть всему. На взлет!..

F-29 срывается с места, и через несколько секунд машина в воздухе. Как только шасси оторвались от бетонной дорожки, необходимо их срочно спрятать, иначе самолет посадить уже не получится. Двигатель — на максимум — и вперед, навстречу врагу! Цель в прицеле, автоматически нажимаешь на гашетку, ракета пошла. И еще раз — у молодых летчиков оружие не заканчивается. Одна ракета попала — этого вполне достаточно, чтобы вражеский истребитель камнем пошел вниз. Есть еще второй самолет. Разворот на 90 градусов, пуск ракеты. Больше врагов нет, возвращайся на базу, пилот.



И снова воздушная тревога. Разрушай и жги, пилот! Атаковали три самолета, два уже лежат на морском дне. Остался один, самый изворотливый, зашел в хвост. Предупреждение: запуск самонаводящейся ракеты. Сбрасываю тепловую помеху, ракета летит мимо. А теперь моя очередь — прицел, пуск, и можно лететь на базу.

23 февраля 2001 года. В зону военных действий вошел военный корабль врага. Ничего, потопим. И подводную лодку тоже, нечего ей здесь делать. Разрушай и жги, пилот! И тогда будет следующий день...

9 июля 2002 года. Ближний Восток. Сирия и Египет неожиданно начали военную агрессию. Ударная сила — танки и пехота. Разрушай и жги, пилот!

Снова кабина, снова бетонная дорожка, уходящая вдаль. Только вместо океанских волн внизу — бесконечные пески. И танки. А в небе — самолеты, много самолетов.

Машина в воздухе, летим на юг. На радаре копошатся десятки белых точек — вражеская бронетехника. И на них найдутся ракеты. Однако теперь они заканчиваются — в кабине сидит майор, прославившийся победами в сражениях на Тихом Океане. Ну ничего, на истребителе есть пушка и боезапас — 1760 патронов. Этого хватит.

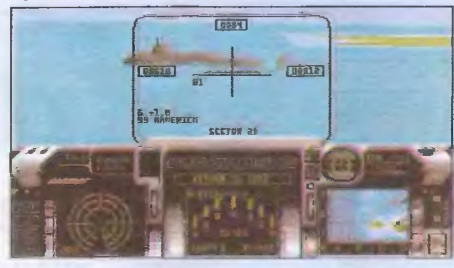
30 августа 2002 года. Враг бросает в бой последнее оружие — управляемую ракету с ядерной боеголовкой. Ее сопровождает десятка два истребителей. Задача предельно проста — уничтожить истребители и смертоносную ракету.

Как жаль, что ракеты заканчиваются. Но для настоящего аса нет невыполнимых миссий. Перед вылетом берем максимальное количество ракет «воздух-воздух», пусть даже легких, рассчитанных на ближний бой. И, веря в удачу, готовимся к вылету. Главное — успеть, пока ядерная боеголовка не достигла цели. Разрушай и жги, пилот!

13 сентября 2002 года. Европа, пункт командования силами НАТО. 7000 танков Красной Армии перешли границу и продвигаются вглубь Европы. Сгущается мрак третьей мировой войны. Разрушай и жги, пилот!

На земле хаос и красные танки. А в воздухе бесчинствуют МИГи. И как это всегда бывает, есть только один пилот, способный остановить агрессора. На его стороне — современный истребитель, десяток ракет и огромный опыт боевых действий.

Прямо над базой кружат два МИГа. Нужно быстрее взлетать, пока один из них не выпустил пару ракет по неподвижной цели. Один оказался неповоротливым — пока думал, в какую сторону разворачиваться, получил ракету. А с таким подарком долеко не улетишь.



Остался еще один. Этот крепко навис. Не помогают ни бочка, ни резкий разворот. Хотя вот — ему не хватает мощности двигателя. Поймал в прицел, выпускаю ракету. Он уходит, сбрасывая помеху. И опять садится на хвост.

Набираю высоту. 20, 30, 60 тысяч футов. Облака остались далеко внизу, а МИГ увязался за мной. Двигатель захлебывается, но еще работает. Все, предел, выше нельзя. Камнем падаю вниз, кровь бьет в голову, чернеет в глазах. Нужно срочно выходить из пике, пока этот гад не выпустил ракету. Поздно, мой самолет у него в прицеле. Зафиксирован пуск ракеты, сбрасываю помеху, не помогает, еще одну... черт, он попал. Системы навигации вышли из строя, отказало оружие. Ничего, с такими повреждениями можно еще дотянуть до базы. Нет, не в этот раз — пробит бак с горючим, начался пожар. Остается одно — катапультироваться. Хорошо, что над нашей территорией. Свои подберут, отвезут на базу. А там — в новый самолет и в небо! Разрушай и жги, пилот!

5 мая 1993 года. Киев, средняя школа, кабинет информатики. Кто-то снаружи вставляет ключ в дверь. ESC, ESC, еще раз ESC. Дверь открывается и заходит «информатик», но за секунду до этого на моем экране появляются спасительные окошки Нортона. Спасибо, Питер. Делаю умное лицо, переключаюсь в Паскаль. Учитель ничего не заметил. Ну и хорошо. Жаль только, не успел я разобраться с тем МИГ'ом. Ничего, в следующий раз я до него доберусь.



Разрушай и жги, пилот!

Наши читатели не раз жаловались на отсутствие у нас в номерах литературных текстов. И мы решили исправить этот недостаток. Но напечатать не просто рассказ, а рассказ-загадку. Если вы сможете правильно назвать игру, в которую попал главный герой, не поленитесь вписать ее название в анкету на 32 страницу. Итак — «Сплошные респауны», эпизод первый.

СПЛОШНЫЕ РЕСПАУНЫ

Дмитрий ВЛАДИМИРОВ

ЗАГРУЗКА

Как сказано у классиков, страшно не то, что человек смертен, страшно то, что он смертен внезапно... Тогда, утром 27 января, выходя на работу, я еще не подозревал о том, какими всевозможными оттенками эта банальная, избитая мысль заставит сиять мой личный опыт. Сначала все было, как обычно: я опаздывал, очень спешил — любят же послать мои бренные телеса, пусть земля им будет пухом. Ведь как ни бори себя, что себе ни доказывай — что может быть лучше хорошего сна и крепкой выпивки? А? Впрочем, это мое личное мнение, которое я никому не навязываю.

Итак, я очень спешил, а в спешке человек, как правило, не очень-то думает о правилах дорожного движения, о любви к ближнему, о том, что не фиг тут пихаться своими костылями, мы тут все занятые, все спешим, козел, чтоб тебя пополам переехало... Где ты был, мой ангел-хранитель, столь ревностно прежде меня оберегавший от всяких происшествий, когда, пробившись сквозь вражью силу моих же сограждан, я выскочил на струящуюся смертью дорогу? Или ты все еще не проснулся после вчерашней пьянки, сладко улыбаешься, видя меня входящим в райские кущи (подожди, подожди, увидишь — не обрадуешься), — или наоборот, бросив меня на произвол судьбы, сбежал за пивом в ближайшую наливайку? Все произошло, как во сне: машина, черный мерседес, вынырнула из-за поворота бесшумно, подобно демону-искусителю, рефлекс бросил меня вперед в длинном кувырке... удар о капот, соскальзываю в сторону, ухожу в кувырок — встречная, ВСТРЕЧНАЯ!!! — вот она, смерть, тупорылая, с выпученными фарами: огромный грузовик, скрывший от меня свет Божий, хруст костей от удара бампером, я кубарем лечу под колеса и умираю. Внезапно и глупо...

РЕСПАУН ПЕРВЫЙ

Пробуждение было не слишком приятным, жутко болела голова, слегка тошнило, да и сидеть было как-то непривычно...

«Н-да... — подумал я, — надо ж было так набраться.»

С трудом разлепив глаза, я огляделся. Э, зачем же ты это сделал, дорогой, и что ты теперь перед собой видишь — конечно, ты всегда найдешь дорогу домой, всяко бывало, и просыпался ты в самых неожиданных местах, но чтобы вот так вот в чистом поле, да еще на коне, мать честная, да откуда же море в Киеве? Откуда трава в январе? Где я? Не... это явный перебор... А это что еще там такое? Замок нового русского, самого нового? — нет, ты посмотри, настоящий средневековый город, откуда он тут взялся?

Сзади послышались какие-то странные звуки, и я оглянулся. Недалеко от меня расположилась стая собак, они сидели и глазели на меня, распахнув пасти, зубастые пасти такие, и собаки большие, серые — блин, да это же волки! До этого момента я был уверен, что ездить на лошади не умею, но тут, не задумываясь, дал шпоры — конь перешел на галоп, волки рванули следом — быстрее, в замок, или что там еще — невожно, там люди, туда серые бестии не сунутся, может, не догонят, не догонят — ага, вот они уже поотстали, зачем же они бежат за мной, глупые, чем это я им так полюбился?

Ворота замка оказались распахнуты, мост опущен — и я, подобно ужасу на крыльях ночи, ворвался внутрь.

— Король Максимус ждет тебя, варвар, — раздалось откуда-то сбоку.

От неожиданности я даже забыл про волков и дернул коня за узду. Лениво опираясь на алебарду, рядом с воротами стоял стражник, нисколько не удивившийся ни моему внезапному появлению, ни ораве волков, ворвавшейся в замок. Как ни в чем не бывало, волки разлеглись полукругом недалеко от моего скакуна: ни его, ни меня они жрать явно не собирались. « Вот черт, — догадался я, — так это, наверное, мои волки, ручные — *хорошие*... Может быть, я дрессировщик, пришел позабавить короля?»

Прилизанный улыбчивый малец провел меня в тронный зал. На разукрашенном резьбой и золотом кресле восседал бородатый мужик, одетый в заляпанную жиром мантию, на голове его косо сидела помятая корона — должно быть, это и был король Максимус.

— Ты пришел вовремя, у меня есть для тебя чрезвычайно важное и очень опасное задание, от которого зависит судьба мира, а возможно, даже не одного, — велеречиво начал король — Ты готов отправиться в путь? — и испытующе посмотрел на меня.

Готов ли я? Ха! Да я только тем и занимаюсь, что готовлюсь к спасению мира, а по утрам вместо зарядки отбираю у голодных драконов заблудившихся девственниц. Одно из двух: либо король принимал меня за кого-то другого, либо за кого-то другого принимал себя я. Хоть убей, память не возвращалась, может, я и вправду варвар?

— А что за задание, в чем оно состоит? — бодро поинтересовался я. Король надулся пуще прежнего:

— Наш мир гибнет, причина этого мне, увы, не открылась, но наши придворные астрологи утверждают, что где-то в дальних землях скрыт магический артефакт — только он способен спасти наш мир, и только ты способен его найти. Но [illegible] времени у тебя — до мая, путь же предстоит дальний и опасный...

— Да-а, надо поспешить... А не найдется ли у вас какого-нибудь яблочка по блюдечку, иначе как же мне найти ваш артефакт-то? Или, на худой конец, карты?

— В том-то и дело, что карты нет, и где артефакт запрятан — нам неведомо, искать тебе придется самому. Куски карты разбросаны по миру — иди, собери мозаику и отыщи наше спасение... Увы, кроме благословения, ничем тебе больше помочь я не смогу. Но награда будет воистину королевской. Ищи, да обрящешь... — и король красноречивым жестом дал понять, что аудиенция закончена.

Итак, думал я, возвращаясь к коню, что мы имеем в активе — коня, волков, обещанную награду... В пассиве — амнезия, задание типа «иди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что», куча опасностей, которые здесь наверняка зовутся приключениями. Расклад явно не в нашу пользу. Как можно что-то отыскать в этом бедламе, если я даже не помню, кто я такой? «Ищи, да обрящешь» — чтоб ты провалился со своим замком!

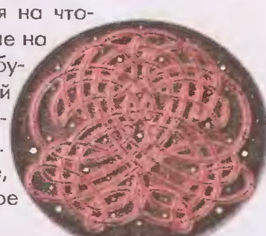
Оседлав коня, я попрощался со стражником и выехал из замка, сопровождаемый своим волчьим эскортом. Отъехав за ближайшие холмы, я увидел толпу крестьян — они стояли у какого-то столбика с табличкой и оживленно о чем-то спорили, тыча в табличку пальцами. Интересно, что там они обнаружили?

— Эй, мужики, чего там у вас? — поинтересовался я, подъезжая ближе.

Увидев меня, крестьяне повели себя на редкость странно: схватились за вилы и ни с того ни с сего бросились на моих волков. Те, не задумываясь, кинулись на них, норовя вцепиться в глотку.

— Вы че, мужичье?! — заорал я, — Не трогайте моих животин, они ручные!

Куда там, с тем же успехом можно было уговаривать бурю — крестьяне насаживали на вилы волков, те грызли крестьян, и хоть эти мужики были очень неповоротливы, но их было много, слишком много... Я выхватил меч и саданул одного из крестьян по голове — тот упал, но тут же в бок мне вонзились вилы... Ой-ой-ой, как больно! — и словно мне в ответ заскулил, получив смертельную рану, последний из моих волков; натыкаясь на столб, я позорно лечу с коня, руки безуспешно шарят по земле в поисках выпавшего меча, но вместо него натыкаются на что-то другое, нет, не на это — какая-то бумажка. Новый удар погрузил меня во тьму... Смерте, смерте, так вот где твое жало!



ВИКТОРИНА

До конца мая в каждом номере «Моего Игрового компьютера» будут печататься вопросы. На каждый из них дано несколько вариантов ответа. Причем правильный — только ОДИН! За каждый правильный ответ, присланный в редакцию, начисляется определенное количество баллов. Кроме того, определенное количество баллов будет начислено тому, кто правильно назовет игру, описанную на стр. 30. Победит, естественно, тот, кто наберет наибольшее число баллов, хотя он станет не единственным призером конкурса. Награждение будет производиться и по результатам каждого тура. Среди призов — разнообразнейшее игровое «железо», лицензионные диски, игровая литература, бесплатное время для игры или работы в лучших компьютерных клубах Киева и, конечно же, бесплатная подписка на Вашу любимую газету «Мой Компьютер».

Итак, смотрите на **с. 32**! Внимательно ответьте на вопросы и не забудьте заполнить мини-анкету!

Ответы высылайте не позднее 1 марта 2000 года по адресу: 04080, Киев-080, а/я 25, газета «Мой компьютер», «Викторина».

Итак, подошло время подвести итоги первого тура нашей викторины. Честно говоря, мы не ожидали, что она вызовет подобный ажиотаж: в редакцию пришло более ста писем с ответами. Естественно, не все они были полностью правильными. Поэтому мы решили не только напечатать верные ответы, но и написать, почему именно тот или иной из них правилен. Итак.

Ответ первый. Ну, он практически не вызвал никаких проблем. Конечно, в «Аллодах-2» не было магии космоса.

Ответ второй. Прообразом Heroes of Might and Magic была все-таки игра *King's Bounty*. Вторая ее часть сделана в Харькове и вообще не имеет никакого отношения к сериалу. А Might&Magic никак не могло быть прообразом Heroes, потому что относится к жанру RPG.

Ответ третий. В первой части X-COM не требовалось боеприпасов только лазерному вооружению, а его там было четыре вида. Некоторые подумали, что мы имели в виду парализаторы и пси-контролеры, однако их можно отнести к разряду вооружения с большой натяжкой. Поэтому правильный ответ — четыре вида.

Ответ четвертый. Те из вас, кто играл только в первый *Fallout*, к моему и нашему сожалению, не знали, что, на самом деле, причина поломки *Water Chip* в этой замечательной игре — действия потомка главного героя из второй части.

Ответ пятый. Тоже вызвал далеко не однозначную реакцию у наших читателей. Так вот, на одном из первых уровней Дюка лежит труп именно морского пехотинца из *DOOM'a*. Всех остальных, в том числе девушек и полицейских, трупами там надо сделать. Вот только я лично не понял, почему некоторые из наших читателей так не любят Джона Ромеро?

Ответ шестой. Максимальное количество кредитов в *Star Control-2* давали именно за координаты планет. Тут, как говорится, двух мнений быть не может...

Ответ седьмой. Создатель *Microsoft Pandora's Box* — господин Пажитнов. Он же известен, как автор первого тетриса.

Ответ восьмой. Этот вопрос оказался для наших читателей, на мой взгляд, самым сложным. Итак, из приведенных в списке пяти игр только одна, а именно *Warlord's*, сделана не в США. Ее разработчики австралийцы. Так что «увы» тем, кто не нашел ответа на этот действительно сложный вопрос, и наши приветствия тем, кто все-таки догадался.

Ответ девятый. Все приведенные в списке игры, кроме *Mortyr*, написаны на основе одного и того же движка, а именно движка от *Unreal*.

И наконец, **ответ десятый.** Ну естественно, только в «Моем Компьютере» могли писать про *Never Be*. Для тех, кто не читал номер с этой игрой, я объясняю, такой игры никогда не было. Мы ее придумали к первому апреля.

Итак, первый тур завершен. Список лидеров будет размещен у нас на сайте (**www.mycomp.com.ua**). Впереди второй тур.

P.S. Я вот только не понимаю тех, кто вместе с ответами на викторину не присылает нам ответов на конкурс «активно везучий читатель». Ну казалось бы, что может быть легче, отправьте в одном конверте не одну, а две вырезки из газеты. Поэтому наша просьба, не ленитесь и участвуйте во всех конкурсах, проводимых вашей любимой газетой.

ВИКТОРИНА

УСЛОВИЯ ВИКТОРИНЫ СМОТРИ НА СТР. 31

1. В игре Master of Orion-2, по сравнению с первой частью, появилось новых рас (5 баллов)
   - Ни одной
   - Одна
   - Три
   - Пять
   - Они все новые.
2. Возможен ли мультиплейер в игре Master of Magic? (7)
   - Его там нет и никогда не было.
   - Только в пропатченной.
   - Возможен, но только с вариантом игры на разных компьютерах.
   - Будет возможен в Master of Magic-2
3. Из скольких персонажей состоит команда в игре Might&Magic 4? (6)
   - 1
   - 3
   - 4
   - 6
   - Сколько угодно
4. В игре Warcraft 2. Tides of Darkness у людей было на... построек больше/меньше по сравнению с орками? (3)
   - На 3 меньше
   - На одну меньше
   - Столько же
   - На две больше
   - На пять больше
5. Игра Alone in the Dark заканчивалась... (9)
   - Гибелью главного героя.
   - Разрушением дома с привидениями.
   - Уничтожением главного некроманта.
   - Свадьбой.
   - Отъездом на заколдованной машине в неизвестность.
6. Сколько рас в игре Hammer of God's? (5)
   - Одна
   - Две
   - Четыре
   - Шесть
   - Больше десяти.
7. В какой известной RPG уровень сложности игры можно было менять на лету, т. е. в процессе игры? (3)
   - Аллоды-1
   - Аллоды-2
   - Might&Magic-5
   - Fallout
   - Final Fantasy-7
8. Каких предметов нет в игре PlaneScape: Torment? (5)
   - Татуировок
   - Сережек
   - Ключей
   - Бутылочек со здоровьем
   - Колец.
9. Боты в игре Quake III: Arena сделаны на основе...? (10)
   - Бота Gladiator
   - Бота Eraser
   - Монстров из игры Quake II
   - Ботов из игры Unreal
   - Бота CrBot.
10. В создании каких игр принимал и/или принимает участие Питер Молине? (10)
    - Populous III, Dungeon Keeper, Black and White;
    - Civilization, Gettysburg, Alpha Centauri;
    - Magic Carpet, Magic Table, Magic Window;
    - Microprose, Firaxis, Interplay;
    - King's Bounty, Might and Magic, Heroes of Might and Magic
11. Игра, описанная на стр. 30 (5) ....

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

Ф.И.О (полностью), **псевдоним:** ______________________________

Почтовый адрес (телефон): ______________________________

e-mail: ______________________________

Принимали ли Вы участие в предыдущем туре?